Большой куш в Вегасе

Я люблю Калифорнию. Она просто кишит анархами, которые не выдержали присутствия нянек из Камариль и, так что их выперли подальше. Весь штат заполонен молодняком Лизунов, байкерами и готами. Славное место для поиска новых рекрутов, это точно. Они все носятся бандами, и цензурно между собой не общаются вообще. Эллум и я побывали в этом штате уже дюжину раз за такое же количество лет - и никто нас до сих пор так и не раскусил. Мы вваливаемся в город, проходимся по округе и убеждаем кучку анархов, что эй, Шабаш ребята, находится там-то и там-то, если конечно вас интересует возможность вставить старейшинам.

И то, что мы классно выглядим – тоже не лишнее. Народ, даже вампиры, охотнее доверяет красавчикам. Эллум (по правде говоря, ее зовут Лайза-Мэри, поскольку ее папаша был большим фанатом Элвиса, потом мы сократили это до ЛМ, что впоследствии превратилось в Эллум) выглядит как модель-бродяжка. Она всегда носит эту потрепанную соломенную ковбойскую шляпу, в которой похожа на наркоманку, и я полагаю, что люди просто чувствуют себя рядом с ней в безопасности. Ну, поначалу. А я – высокий и тощий, и просто теряющийся в её привлекательности. Именно так, а еще я «умею находить подход к людям». Люди доверяют ей, и делают то, что я велю.

Я плавно остановил мой большой чёрный «Меркурий» 49 года перед «Сборным магазином» (какое восхитительное название!). Мы с Эллум выбрались из машины и зашли в магазин. Я бросил на нее «особый» взгляд, которым я смотрел на нее перед началом практически любого дела.

- *Привет, Чолли, Эллум и я отправляемся в Вегас. Нам нужны деньги.*

Чарли, азиат, владелец «Сборного магазина», смотрел на меня без особого восторга. Я состроил физиономию Чарли Чена, а он открыл кассу, вытащил ящик и показал, что денег нет.

- *Тихая ночь. Мы пока еще ничего не продали,* - сказал Чарли.

- *О, Чак, не ври мне. Ты знаешь,* - продолжал я, - *я не люблю, когда мне врут. Это разбивает мое слабое старое сердце.*

- *Я серьёзно. Здесь никого не было всю ночь, кроме пары подростков, пытавшихся украсть немного пива.*

- *Слушай, сом пучеглазый,* - я сделал шаг к прилавку и прижал лицо к пуленепробиваемому стеклу, чтобы заглянуть Чарли в глаза - *просто отдай мне эти чертовы деньги.*

Резкий звук заставил нас обоих застыть. Быстро повернувшись, мы увидели жену Чарли, которая наполовину свесилась из одного из холодильников с пивом. Эллум смотрела на меня с идиотской ухмылкой. Она стояла в луже крови, вытекающей из живота жены Чарли, где разбитое стекло разрезало ее почти надвое.

- *Ой.*

Чарли крича выбежал из своей маленькой будки, сандалии шлепали его по пяткам. Он пробежал почти пятнадцать футов, пока я не схватил его за пояс и не швырнул через все помещение - в холодильник рядом с его женой.

- *Мать твою, Эллум, что с тобой?* - закричал я, рванувшись обратно в лавку и хватая те торчащие купюры, которые «мудрый» Чарли запихнул под выдвижной ящик кассы. - *Теперь нам пора уходить.*

Меня не тревожило насилие, его я повидал его достаточно, поверьте, меня больше волновали сопутствующие проблемы. Мы потратили несколько недель, запугивая Чарли, чтобы он делился с нами выручкой и при этом не обращался в полицию. Теперь он явно не склонен продолжать с нами сотрудничать.

- *Ну, черт.., Адам, она попыталась схватить меня за сиськи, а потом сказала, что я пытаюсь увести ее мужа…*

- *Эллум, да она вообще не говорит на нашем гребаном английском! Садись быстро в машину!* - я вытащил стенной сейф и оборвал телефонный провод. Мне не хотелось, чтобы копы или «скорая» объявились до того, как мы уберёмся.

Выходя, я плюнул на пол, оставив семейную пару валяться среди собственных внутренностей.

- *Извини, Чарли,* - засмеялся я. Нахрен. Мы все равно собирались валить из города.

***

Наш «Мерк» одолел уже полпути из Фриско в Вегас, когда я свернул к придорожной заправке.

Я взглянул на Эллум, которая просто пялилась в окно на безбрежную равнину. Я собрал несколько теней, отбрасываемых неоновыми огнями и расположил их вокруг ее глаз, сделав ее похожей на Марлен Дитрих, подсевшую на героин.

Я склонился над ней и поцеловал в губы. Она укусила меня за язык и отпила моей крови, прежде чем оттолкнуть меня, упершись рукой в моё бедро.

Пока я наполнял бак, на стоянку въехал открытый сине-белый «Бель Эйр» с двумя парнями внутри. Водитель был из тех, кто с охотой садится за руль подобной тихоходной классики, абсолютный придурок, выглядящий так, словно надрал задницу Брайану Зетцеру и забрал его прикид - вплоть до бумажника на цепочке. А пассажиром был бритоголовый черномазый в майке леопардовой расцветки. На нем были темные очки - несмотря на то, что на улице уже было довольно темно.

- *Неплохой «Понтиак»,* - сказал водитель, выбираясь из машины. Лох.

- *Вообще-то это «Меркьюри», но спасибо.*

- *Извини. Заряжен?*

- *Не-а. Натур-продукт. Нитро - это для слабаков.*

- *Померяемся?*

Я улыбнулся, даже не пытаясь спрятать клыки:

- *Знаешь что, парниша? Выиграешь ты - заберешь мою машину, выиграю я - заберу ваши души.*

После секундного колебания он кивнул: *«Ну, давай».*

Я послал Эллум воздушный поцелуй сквозь стекло и подмигнул. Она уже знала, что будет дальше.

Итак, я позволил этой рок-звезде побить меня. Между нами - я мог бы разобраться с ним, но что-то мне не хотелось. По крайней мере, не таким способом.

Мы оба свернули на обочину и выбрались из машин. Парень был очень возбужден своей победой, но я был как-то не намерен отдавать свою гордость и отраду.

- *Похоже, что я выиграл, мистер,* - довольно подобострастно со стороны этой невежественной банки-с-соком-которая-скоро-опустеет.

Я ударил его - слишком сильно - и сломал ему челюсть. Он взглянул на меня в шоке, глаза его наполнились слезами, рот разинулся и из него текли кровь и слюна.

- *Похоже, что на самом деле ты не выиграл,* - я улыбнулся.

Он бросился бежать, но на его пути стояла Эллум. Я обхватил его вокруг поясницы, прижав его руки к бокам. Когда я приподнял его, облачко пустынной пыли вихрем взвилось вверх. Для начала я приложил его лицом о крыло «бель эйр», где его голова оставила вмятину и грязный подтек крови. Эллум пристально смотрела на чёрного в машине, тщательно слизывая полоску витэ с автомобиля.

Он сбросил свои идиотские очки, и всё, что я теперь мог видеть - его глаза и зубы. Было темно, но я заметил, что он возится с чем-то в бардачке. Как выяснилось, он доставал оттуда пушку. Я бросил бессознательное тело парня и вытащил его дружка из машины. Эллум подхватила револьвер, выпавший из его руки.

- *Чёрт, сынок, похоже, ты не лишен смелости? Махнёмся, Эллум,* - она бросила мне револьвер, а я перекинул парня ей в объятия. Барабан был полный.

- *Я-то знаю, что ты не собирался застрелить меня. Готов спорить, ты просто хотел показать, что у тебя есть пушка. Так что мне вроде нечего бояться, так?*

Он ничего не сказал. Он вертелся в захвате Эллум как червяк на крючке, тяжело кряхтя. Он опять был - сплошные глаза и зубы.

- *А как тебе вот это, приятель?*

Я протянул к нему руку, навел на неё револьвер и ба-бах! Прямо промеж тех двух костей, как их там.

- *Твою мать!.. Эллум, не могу поверить - похоже, я себя ранил,* - она только улыбнулась и слегка прикусила его ухо. - *Думаешь, ты так сможешь, парень?*

Эллум швырнула его на землю, и слегка приподняла его голову, так, чтобы он мог видеть меня и своего лежащего без сознания приятеля. Её колено прижимало его спину, её рука прижимала его руку к земле, он уже никуда не мог деться.

- *На что спорим, что сможешь.*

Я наступил ему на запястье и направил ствол ему на руку.

Щелк!

Пусто. Я прокрутил барабан назад, пока Эллум бросала его на землю. Теперь он понял, что я не шучу - словно он не знал этого раньше!

Я снова выстрелил, проделав дыру в его ладони. Кровь брызнула на мои волосы и на жилет Эллум. Он завопил - скорее даже завыл, но, впрочем, и мучения его пока были несерьёзными.

- *Ага. У нас есть победитель,* - вскричала Эллум, поднимая его на колени. - *Теперь поднимайся, кстати, а как тебя, собственно, зовут?*

Я бросил револьвер на землю перед ним и пошел поднимать его друга.

- *К-Кевин,* - сумел выдавить он.

- *К-К-К-Кевин?* - усмехнулась Эллум. - *Хреновое имечко, как у белого*, - она по-прежнему сидела позади него и пропустила руку под ним, чтобы ухватить его за пах. - *Думаю, нам лучше звать тебя Иудой. Подними пушку, Иуда.*

Он потянулся к револьверу здоровой рукой, взял его.

- *Теперь постреляем по бродячим котам,* - сказал я, приподнимая его бессознательного товарища. Иуда трясущимися руками прицелился ему в середину спины.

- *Не так, кретин, стреляй ему в затылок. Так, чтобы вышло через лицо.*

Ба-бах!

Иуда оказался таки крепким парнем. Конечно, его тут же вывернуло, так что никаких очков за стиль он не получил.

- *Неплохая работа, Иуда. Эллум, дорогуша, могу я на тебя рассчитывать?*

Наружу показалась бритва, которая во мгновение ока мелькнула вдоль горла парня. Я закинул безлицого в «Бель Эйр» и стал раскачивать машину. Когда она встала на крышу, я слегка подтолкнул её, чтобы казалось, будто водитель потерял управление и перевернулся. К тому моменту, как я закончил, Эллум, похожая на кормящую мать-прародительницу в лунном свете, удерживала своё запястье у рта лежащего.

- *Вот так-то, дорогая!* - я лизнул запястье Эллум, пока она сидела, а затем мы связали руки и ноги Иуды скотчем, который я постоянно держу в бардачке. Мы бросили его в багажник, предварительно также залепив ему рот изолентой, для верности.

Эллум запрыгнула на перевернутый Шевроле, пнув бензобак, перед этим сшибив с него крышку, так что бензин расплескался повсюду, собираясь в грязные лужи на песке. Я щелкнул зажигалкой и бросил её в машину, которая тут же вспыхнула, как фейерверк на четвертое июля[1]. Эллум извивалась и качалась, а огонь пылал вокруг неё. Чёрт, она была прекрасна.

Мы запрыгнули в «Мерк» и продолжили путь к Вегасу, поскольку позади уже виднелись чьи-то фары.

***

Сразу по въезду в Лас-Вегас Эллум и я поженились в маленькой придорожной часовне. Кольца у меня не было, так что пришлось использовать гайку, которую я нашёл в бардачке.

Эллум сказала, что не верит в брак. Она отрезала бритвой свой палец с кольцом и вручила его мне, напевая: «Развод!». Я наорал на неё за то, что она забрызгала кровью всю машину. Но было уже поздно.

Я до сих пор ношу этот высушенный палец в кармане…

***

Мы остановились в «Острове Сокровищ» в Мираже. Когда мы подъезжали, два гигантских пиратских корабля обстреливали друг друга в искусственной лагуне, и все вокруг них взрывалось. Даже швейцар был одет под пирата – много блеска, никакого вкуса.

Время было уже достаточно раннее, и нам нужно было убежище на день. Эллум и я прошлись к стойке регистрации и насели на портье, который воспринял все покорно, как и положено жалкой банке с соком вроде него. Без сомнения, он имел дело со многими крикунами, изображающими из себя крупных игроков.

- *Без предварительного заказа? Тогда могу я узнать ваше имя, сэр?*

- *Том Круз.*

- *Я вижу. А это, должно быть, Николь Кидман?*

- *Нет, мы развелись год назад. Это моя сестра, Услада.*

- *Гхмм. А теперь мне нужно ваше настоящее имя для внесения в список.*

- *Сгодится и то, что я назвал.*

- *Совершенно верно, сэр. Приятного отдыха.*

По пути к лифту мы встретили Роберта Гуле.

Через две минуты после того, как вошли в номер, мы уже спали в ванной, завернувшись в одеяла, забив полотенцами щель под дверью. Я повесил табличку «Не беспокоить!» на ручку с внешней стороны двери.

***

Я проснулся от вежливого стука в двери ванной, и ткнул Эллум локтем, чтобы разбудить.

- *Там же сказано «не беспокоить»,* - я не мог разыскать одну из туфель в темноте, и я умудрился порезаться бритвой Эллум, пока шарил вокруг. Она выбралась из ванной на бортик, пока я копошился в темноте у дверного косяка. Мой ботинок висел на одной из стоек.

- *Боюсь, что дело не терпит отлагательств, мистер, э... Круз...* - это был мужской голос, вероятно принадлежащий кому-то из службы безопасности отеля. Эллум, похоже, что-то обеспокоило в нём, так как она потрясла головой, скорчившись у края ванной. Время поиграть в хитрые игры.

- *Сейчас я выйду... Боже, как башка болит, девушка все ещё там?* - в ванной не было ничего, что можно было бы использовать как оружие. Впрочем, я полагал, что оно нам и не понадобится.

- *Нет, мистер Круз, девушки тут нет.*

Я прошептал Эллум: *«Увидимся в машине через десять минут»* и поцеловал ее. Ей не составит труда выбраться из комнаты, даже если наш гость будет стоять прямо перед дверью. Он ее даже не увидит.

Открыв двери, я вывалился из проёма, ведя себя как похмельная банка с соком. Наш посетитель, похоже, был из службы безопасности отеля, но по тому, как он смотрел на меня, можно было понять, что что-то намечалось. На нем был один из этих ужасных костюмов - из тех, что идут меньше чем по 200 баксов на распродаже, и поведение, говорящее о том, что он привык добиваться своего. Хотелось бы мне взглянуть на его душу, как это умеет делать Эллум, но... к черту! Я вычислил, что это гуль исключительно по его запаху. Я выпрямился и перестал изображать пьяного.

- *У нас в городе свои правила, мистер Круз.*

- *Стирс.*

- *Простите?*

- *Стирс. Адам Стирс. Меня зовут не Том Круз. Мне льстит ваш комплимент, но сходство только поверхностное.*

- *Хорошо, мистер Стирс. Но, похоже, что вас не особо заботят законы этого города. А перспектива вашего пребывания здесь - вовсе не то, что нас прельщает,* - определенно, гуль. Возможно, Вентру, но этот костюм…

- *Почему? Потому что я наехал на портье?*

- *Да, среди прочего. Полагаю, что вы еще одного члена своего отряда оставили в машине, а если точнее - в багажнике.*

- *Он устал.*

- *Понятно. По-правде говоря, мистер Стирс, я - не тот, кому вы должны подобное объяснять. Я уверен, что вы знакомы с нашими Традициями, и что вы не имели намерения глумиться над ними,* - господи боже, этот парень - просто говорящий словарь. - *Мой работодатель хотел бы побеседовать с вами, а мне поручено препроводить вас в его офис.*

Теперь придётся куда-то топать. Если повезёт, мне удастся прикинуться анархом (тут мне помогут калифорнийские номера на машине) и накопать данных о том, как этот город управляется. Небольшая разведка, доклад архиепископу, и Лас-Вегас будет принадлежать Шабашу.

- *Отведи меня к Мо Грину, Фредо,*- я выглядел храбро. Это сойдет.

Я ожидал, что мы поедем вверх, но лифт направился вниз. Любопытно, эти ублюдки Вентру обычно делают все с максимальным возможным выпендрёжем. Мы спустились мимо вестибюля, через подвал и даже через гараж. У гуля был специальный ключ при помощи которого мы и спускались, никаких кнопок он не нажимал.

Гуль повел меня по длинному узкому коридору с тусклым флуоресцентным освещением, в котором пахло ополаскивателем для рта. Мы обменялись несколькими бессмысленными любезностями; он пытался припугнуть меня, а я пытался выглядеть пораженным тем, что мне предстоит встретить самого страшного Дракулу в Вегасе. Уже три минуты, как мне следовало встретить Эллум в гараже, но, похоже, я задерживался. Я улыбнулся, подумав об этом. Кто бы ни оказался в гараже, когда у нее начнет ехать крыша, ему крупно не повезёт.

Мы прошли через пару дверей, открывающихся в обе стороны, из тех, что так любят устанавливать на ресторанных кухнях, на склад (как я предположил). Комнату окаймляли металлические полки, набитые не то едой, не то средством для чистки ковров, не то чем-то еще. Несколько 55-галлонных бочек с неизвестным содержимым стояли в центре комнаты. Одна из них лежала на боку и подтекала чем-то липким и коричневым.

- *Дюк, он не Том Круз,* - насколько я мог видеть, в комнате были только я и гуль, никто за нами не шёл, и спрятаться здесь тоже было негде. Плохо. И что это за гребенная метка на полу?

- *Мы это уже проехали,* - сказал я громко неизвестно кому. Странное здесь было освещение - слишком желтое для флуоресцентного, но чересчур резкое для обычных ламп. - *Ваш портье неправильно записал моё имя.*

Неожиданно передо мной оказалось двое мужчин. Один из них выглядел так, как если бы кто-то схватил его за шею и голову и хорошенько прокрутил. Его руки сплелись, покоясь на рыхлом животе, словно подрезанные цыплячьи крылышки, а на кистях были длинные чёрные острые когти. Другой носил очки, серый костюм с тонкими чёрными полосками, у него была короткая, почти военная стрижка.

- *Добро пожаловать на Остров Сокровищ - сказал этот перекошенный бесстрастным голосом. Меня зовут Монтроуз, а это мой коллега Александр Кантор,* - полосочный кивнул мне. - *Возможно, вы всё-таки сообщите нам, по какому делу сюда прибыли?*

- *Никаких дел. Развлечения. Я приехал из Калифорнии, чтобы немного поиграть.*

- *А тот Сородич в багажнике*? - парень был слишком нахальным, и мне не нравилось, куда заводил нас этот разговор.

- *Мы вели машину по очереди. Его ночь была предыдущей.*

- *Весьма странное стечение обстоятельств, не правда ли, Адам Стирс из свободных штатов анархов?* - это было странно. Или он вообще ничего не знал, или пытался подёргать меня за хвост.

- *Быть может, наглядный пример того, как князь Бенедик обращается с отбросами, пойдёт тебе на пользу?* - рука гуля опустилась мне на плечо.

Разумеется, я был сильнее. Схватив подхалима за запястье, я вывернул и выдернул его жалкую руку из сустава, оставив её висеть. Когда я повернулся, тех двоих - готов поспорить, что они тоже были Лизунами - уже не было. К несчастью для Дюка, как полагаю.

Странный свет в комнате ускользал от меня, когда я сращивал тени в одно толстое щупальце. Дюк содрогнулся, когда я загнал щупальце ему в задницу, его глаза выпучились и широко распахнулись, когда оно вышло из его рта. Я вытащил ключ от лифта из его кармана, после того, как вспорол ему запястье зубами. Кровь - её было так много - стекала на пол, и я оставлял багровые отпечатки, идя через вестибюль к лифту.

***

Эллум была расстроена. Какая неожиданность...

- *Десять минут! Десять гребных минут, Адам! Ты же мне сказал, десять минут!* - я видел руку, высовывающуюся снизу из-под машины, припаркованной напротив нас, но это мы могли обсудить и позже.

Машина громко взревела, и я дал газу, выводя её с парковочного места. Я мог видеть ночное небо за шлагбаумом стоянки. Я представил себе небо, освещенное оранжевым, отражающее языки пламени, вырывающиеся из горящего казино «Острова Сокровищ», пока вверх возносятся вопли и кашель оказавшихся в ловушке внутри. Этим тоже можно было заняться позже.

Я смотрел во все глаза, когда давал двадцатку женщине на выезде. Когда она давал мне сдачу, я ухватил ее покрепче за руку и нажал на газ. Достаточно тяжело впихнуть человеческое тело в это маленькое окошечко, но это вполне реально, если ты достаточно силен. Ее голова бессильно свисала, когда мы выбросили ее на обочину. Мы с рокотом пронеслись по улице, и Эллум тоже нашла для себя оттяг. Она высунулась из окна, и огрела пешехода (если не ошибаюсь, он был в жуткой гавайской рубашке) монтировкой.

Объясни эту чертовщину копам, Монтроуз. Мы вернёмся позже.

***

Солнце уже почти поднялось, когда мы вернулись в Калифорнию. (Мой любимый «Меркьюри» мы загнали в кювет, а на стоянке, расположенной в семи минутах езды от Вегаса, угнали джип «Гранд-Чероки», пока его владелец ходил платить за бензин. Видели бы вы его лицо его жены, когда Эллум открыла дверь и вытащила ее за волосы. Она крикнула: *«До свидания, сучка!»*, и мы прибавили скорости. Пришлось списать Иуду, не завидую я тому тупому кретину, который выпустит его из багажника. Мы ехали объездными дорогами, чтобы избежать встреч с полицией, а затем сожгли джип в двадцати милях от Фриско.

Несколько ночей спустя мы уже говорили с епископом Марком о результатах путешествия. Мы узнали имя князя, имена двух-трех Сородичей, а также получили представление, кто на самом деле управляет всем этим (похоже, что какая-то группа под названием Ротштейны имеет немалое влияние в Вегасе, а Монтроуз уже встречал пару наших разведчиков раньше, так что мы восприняли сказанное им критически). Епископ полагает, что мы выступим на Лас-Вегас в течение нескольких недель. Дадим им немного времени, чтобы забыть об «инциденте с анархом», они вернутся к своему драгоценному Маскараду, а мы будем тут как тут - с факелами в руках.

Со всеми этими делами в Вегасе, я даже не успел снять настоящую проститутку. Может быть, в следующий раз…

Глава 1: Меч каина

The name Sabbat may be held to cover every kind of gathering, although it must continually be borne in mind that a Sabbat ranges from comparative simplicity, the secret rendezvous of some half a dozen wretches devoted to the fiend, to a large and crowded congregation presided over by incarnate evil intelligences, a mob outvying the very demons in malice, blasphemy, and revolt, the true face of pandemonium on earth.

– *Montague Summers, The History of Witchcraft*[1]

Это означает войну.

Войну против старейшин. Войну против Геенны. Войну против Камарильи, Инконню, уклончивых независимых. Войну против охотников на ведьм, вервольфов, трусливых Анархов и человекоподобных стад. Для некоторых вампиров это война внутри той же секты, к которой они принадлежат.

Добро пожаловать в Шабаш. Пожалуйста, не высовывайте свои руки из машины, иначе кто-нибудь снаружи может оторвать их, и в таком виде вернуть вам обратно.

Для Шабаша быть вампиром означает быть солдатом в святой войне со старейшинами, монстрами-каннибалами, которые распространяли проклятие Каина в давно минувшие ночи. Патриархи и их бессмысленные марионетки, вампиры Камарильи, стремятся принести в мир кровавый ужас Геенны и пожрать своих своенравных детей. Шабаш не хочет видеть, как это случится. Как часть этих своенравных детей, они хотят многого, но не смерти от клыков их злобных прародителей. В конце концов, им еще нужно завоевать мир.

Для Шабаша существует тема вечной борьбы «нас против них», где под словом «они» подразумевают всех, кто не принадлежит к Шабашу. Хотя для них нет ничего лучшего, чем немного междоусобных интриг или альянсов для удобства, в конечном счете, секта всегда на первом месте. Будучи фанатичными до конца, вампиры Шабаша охотно бросают себя в огонь ради своей секты, легионами обрушиваются на своих врагов, разрывают их поодиночке, подобно тому, как стая волков терзает свою добычу.

Это, как минимум, то, чем вампиры Шабаша отличаются от остальных себе подобных. На самом деле все намного сложнее, но разве это не всегда так? Они не безумные варвары и не приверженцы инфернализма, как их изображают другие, которые хотят их таковыми показать, но вампиры Шабаша идут в опасной близости от превращения в таковых. Оглянувшись обратно в сторону человечности, вампиры Шабаша понимают, что они прокляты, и зверь сидит внутри них. Вместо того, чтобы оплакивать потерю того, чем они когда-то были, вампиры Шабаша упиваются своей чудовищностью - они более чем люди, их проклятие подняло их над ограничениями природы человека. И, как всегда в случае с проклятыми, Шабаш - это в первую очередь вампиры, а во вторую - члены секты.

Конечно, это означает, что и внутри секты есть предатели, конкуренты и прямые враги, как и в любой другой группе «сородичей» – это проявление слабости сынов и дочерей Каина. Секта больна, она гниет изнутри, но восстает против собственного краха со свирепостью, невиданной среди других вампиров, где бы то ни было.

Это не лучшее время, чтобы быть живым, и это худшее время, чтобы быть нежитью, но разве у вас есть выбор?

Взгляд изнутри

Неизбежно, что организация, достигнувшая таких размеров, как Шабаш, рано или поздно вступит в конфликт с другими обитателями современных ночей. Вампиры – скрытные существа, но поскольку в темноте скрываются не только они, трудно получить полноценную картину того, с чем и кем Шабаш разделяет ночи. Однако это не мешает им формировать свои собственные представления о природе мира.

В дополнение ко всему Шабаш терзают собственные внутренние распри. Старейшие члены секты, возраст которых насчитывает сотни лет, и которые, возможно, присутствовали при образовании секты более чем полтысячелетия назад, видят немногое из того, что делают

более молодые из сыновей и дочерей каина. В действительности самые молодые члены секты ходят в ночи менее 25 лет, что, соответственно, влияет на их формирующиеся взгляды.

Мнение молодых Каинитов

Патриархи

Библейское зло. Что-то, что может превратить вас в гребаную лужу крови, просто посмотрев на вас, и не должно существовать в этом мире. Особенно, когда все, что они хотят сделать - выпить вас.

Камарилья

Сочетание всего плохого, что может быть в правительстве, религии и современной культуре. Эти ублюдки жадны, себялюбивы, и они даже не хотят знать, на кого в действительности работают их маленькие игры в Джихад. Проклятье, они вынуждают меня уничтожить все, что доставляет им удовольствие. Они так близки к сраным людям, что действуют подобно им.

Инконню

Знаешь, держу пари, что там около шести этих старых ублюдков, и они настолько хороши в игре, что окунают всех в дерьмо, которое сами же и заварили, причем так, что мы об этом даже не догадываемся. В конечном итоге они дерьмо не более, но и не менее, чем другие.

Люпины

Иногда, если ты реально крут, то вместе со всей своей стаей, может, и завалите одного. Если вам очень повезет. Или не лезь к ним, или, что лучше, сперва стань действительно крутым, а потом уже лезь.

Маги

Я не уверен, что встречал хоть одного из них, но они, вероятно, гады, как никто другой. Я думаю, они смертны, так что валите их!

Призраки

Знаете, может быть и глупо было не верить в вампиров, но ведь это призраки! Я догадываюсь, что вы можете называть меня глупцом.

Феи

Да, я знаю много фей. Все они из Вест-Энда. Тупые и гордые.

Смертные

Сраный скот. Они еда, и ничего более.

Старшие шабашиты

Первая половина из них заботится о себе, а вторая только о себе, но тебе они говорят, что все иначе.

Мнение старших Каинитов

Патриархи

Их зло так всепроникающе, что вы можете видеть его повсюду. Наша цель – принести этим кровожадным тварям окончательную смерть, но это длинный и полный опасностей путь.

Камарилья

Самое большое их преступление не в том, что они служат древним, которые могут в любой момент подняться и уничтожить нас. Нет, их самое большое преступление в том, что они делают это из невежества, и даже когда вы показываете им глупость их пути, они отказываются увидеть правду.

Инконню

Очень хорошо, что они покинули Джихад, так как их сила огромна, а умы непостижимы. То, что они пойдут против нас, так же вероятно, как и то, что они могу пойти против Камарильи ради своих высших целей, о которых мы можем только догадываться. Лучше всего оставить их в покое.

Люпины

Отвратительные воинственные животные, которые сперва убьют, потом убьют еще раз, и только потом будут задавать вопросы. Они бестолковые твари, которых можно использовать только в том случае, когда вы можете направить их против своих врагов. Если это не удастся, лучше отступитесь, потому что бесконтрольное оружие – это оружие, которое восстает против своего хозяина.

Маги

Разнообразные, могущественные и, в конечном счете, легко забывающиеся штучки. Они держатся среди себе подобных и имеют свои собственные заботы. И я не могу сказать, что завидую им.

Призраки

Много знаний можно получить от духов мертвецов, но при общении с ними нужно быть очень осторожным. Они столь же капризны, как любой из Дочерей и Сыновей Каина, но намного более сверхъестественные, и последствия контактов с ними могут быть очень сложными и трудно управляемыми. Они исчезают, когда им будет угодно, и не могут быть так легко управляемы, как другие, более материальные существа.

Феи

Дороги этих дикарей пересекаются с нашими намного чаще, чем мы признаем. Их особенность в том, что они чаще всего оставляют нас в полном одиночестве, но иногда стремятся уничтожить наш вид подобно большому пожару. Даже если вы знаете, что кто-то имеет дела с феями, вам лучше как минимум обходить его соседней улицей. Феи переменчивы, как ветер.

Смертные

Что ж, было очень вкусно, большое вам спасибо!

Молодые шабашиты

Испорченные дети, но не без своих достоинств. Они все еще очень впечатлительны, проклятие Каина для них все еще очень свежо, так что они могут иметь собственный тип мышления. Конечно, все это может закончиться из-за их упрямства и вульгарности.

История секты.

История секты до наиболее важного для Каинитов события, известного как Договор Шипов, меньше, чем утверждают некоторые. Некоторые шабашиты утверждают, что помнят ночи ужасного террора и святой охоты, блуждающих городами старого мира как смертельный культ. Другие утверждают, что секта не существовала как секта до Восстания Анархов, и состояла из бродячих стай, мало чем отличающихся от стай современных ночей. Есть также те, кто утверждает, что само название «Шабаш» говорит о происхождении секты – свободное объединение ведьм и себялюбивых монстров, требующих уничтожения рабства к чертовой матери.

В свете различных теорий относительно происхождения секты, один факт остается неоспоримым: секта достигла современного положения после Революции Анархов. Когда молодые вампиры из кланов Ласомбра и Цимисхи восстали против своих старейшин, бесспорному господству последних пришел конец, и общество сородичей изменилось навсегда.

Восстание Анархов и Диаблери

Ласомбра получают свободу

Приблизительно в 13-14 столетии клан Ласомбра объединился и убил своего патриарха. Возглавляемые харизматичным каинитом по имени Гратиано, энергичные анархи из клана Сторожей решили, что длительная власть старейшин угнетает их. Как хранители и истинные мастера ночи, молодые Ласомбра восстали против феодальных связей сира и потомка, обрекавших их на вечное служение и унижение. Следуя за Гратиано, Ассамиты и анархи всех кланов прибыли на Сицилию, где по слухам располагалось убежище старейшего Ласомбра. Неукрепленное и не готовое к осаде убежище пало, и Гратиано выпил кровь старейшины, освободив свой клан от тирании.

Естественно, каждый рассказчик изменял эту историю по-своему, а правда исчезла под гнётом времени и слухов. Что касается описанных в этой истории вампиров – существуют ли они и по сей день, или давно пали от клыков других кианитов, но ни один из них до сих пор не выступил ни с опровержением, ни с подтверждением каких-либо подробностей.

Сохраняя за собой лидерство над бандами анархов, вероломный потомок патриарха Ласомбра, или возможно лишь марионетка в руках мастеров Великого Джихада, Гратиано внезапно ударил первым, начав самый беспокойный период истории вампиров, за исключением разве что наступивших Последних ночей. Ходят слухи, что Гратиано принял чин архиепископа после того, как Шабаш набрал силу (спустя несколько столетий после смерти патриарха), но эти слухи противоречивы. Почему Гратиано, нанесший первый удар Восстании анархов, согласился на простое архиепископство? Каковы были причины, по которым он согласился на архиепископство? Мог ли этот жуликоватый мятежник и его

разношерстные солдаты стать жертвами интриг кланов? Возникает множество вопросов, но в промежуток времени между смертью патриарха и возвышением Шабаша Гратиано и его свора исчезли.

Поход Демонов

Подталкиваемые успехом клана Ласомбра (новости очень быстро распространялись среди вампиров), Цимисхи поспешили последовать их примеру.

Личные записи

О том, что мы чуть не сотворили.

Лагодж, этот глупец, вел нас к проклятию. А мы шли за ним, как преданные ему мятежники, затягиваемые в ад вне нашего понимания.

Лагодж умер той ночью, его, наколотого на деревянную пику, мы оставили позади, так как боролись с приспешниками старейшин.

Помню, как Это смотрело на меня, и у него было лицо Лагоджа. С тех пор я стараюсь быть хорошим парнем.

–Из дневника Ламбеша Развена, рассказ о падении патриарха Цимисхи.

Демоны всегда были и остаются по сей день самыми капризными среди других кланов. Обладая непостижимым достоинством с одной стороны и извращенными отклонениями с другой, клан буквально погрузился в войну сам с собой. Как повелители Восточной Европы, Старейшины Тзимицу удерживали свои земли во внушающих ужас стальных рукавицах. Многие поколения вампиров этого клана жили на своих землях так долго, что это трудно вообразить. Однако изнутри клан загнивал. Сами земли, которыми владели Тзимиски, как бы магически их притягивали, и эта сверхъестественная связь с землей не покинула клан и в современные ночи. Эта магия намертво засела внутри Демонов, заставив их приглушить былые распри и вернуться к проблеме старейшин. Трансильванская история отображает весь этот хаос и является общим примером других карпатских земель. Вампиры воевали буквально каждую ночь, уничтожая «подлесок» в своих кровавых крестовых походах.

В конце концов страсть молодых анархов взяла верх над застоем и сокрушила наследие старейшин. Демоны, до сего времени столетиями правившие в своих владениях, были выкинуты на улицу или пали от рук и клыков воинственных анархов Цимисхи.

(Для уточнения стоит заметить, что немногие Цимисхи рассказывают о том, что хоть кто-нибудь из их старейшин был подвергнут диаблери. Учёные и историки среди кианитов рассматривают такие заявления с удивлением: почему потомки не пожелали силы своих старейшин? Почему они диаблеризировали только представителей других кланов? Конечно, Цимисхи не комментируют эту ситуацию, и лишь иногда указывают на несколько позорных случаев, когда член клана совершил амарант над своим сиром. Другие кианиты видят, насколько редко это происходит и предпочитают не поднимать проблему.)

И вот, наконец, в одну из ночей под конец 14-го столетия (согласно сомнительным источникам), Демоны смогли найти местоположение основателя своего клана. Собравшись в одном месте, в заброшенной церкви расположение которой ныне неизвестно, анархи Тзимиску достали останки своего патриарха и провели диаблери над… этим.

После продолжительной и яростные битвы с приспешниками старейшего из членов клана анархи одержали победу. Лагодж Прерыватель рода, лидер, принявший участие в амаранте, впал в торпор, **по**верженный мощью крови того, кто был проклят Богом еще до рождения Христа. Никто более не видел Лагоджа, но истории, ходящие о нем среди молодых шабашитов, говорят: даже если ты одержал победу над старейшиной, он все еще может утащить тебя за собой.

И началось восстание

Успех анархов Цимисхи и Ласомбра (многие из которых объявили себя антитрибу или «анти-кланами», чтобы показать, что они повернулись спиной к своим отцам) дал начало массовому уничтожению старейшин, охватившему всю Европу. В отличие от прежних столетий чада, разочарованные в обращении к ним старейшинах, теперь подняли открытое восстание.

Старейшины погибали толпами, часто унося с собой множество своих вероломных детей. По мере продолжения войны численность каинитов Европы стремительно уменьшалась. Анархи не оставляли камня на камне в своей войне со старейшинами, заручившись могучей поддержкой вампиров-наемников клана Ассамитов.

Хотя ни одному другому клану не удалось добиться того же успеха в войне со старейшинами, как кланам Ласомбра и Тзимиску, недостатка усердия не было. Даже на одного из самых влиятельных Старейшин тех тёмных ночей, Хардештадта из клана Вентру, было совершено смелое нападение, и, хотя он выжил, стало очевидно, что нужно что-то сделать с безудержно растущим хаосом, который несли анархи.

Вскоре после того, как Восстание анархов вошло в свою самую активную фазу, вампиры поняли, что они зашли слишком далеко. Смертные, наблюдая хаос и террор, происходящий вокруг, обнаружили, среди них тени монстров. Отчаянным воззванием человечество упросило Папу Римского направить Инквизицию стереть этих дьяволов и еретиков с лица земли.

Её миссия опустошала сообщество каинитов даже сильнее, чем междоусобная война, поскольку теперь каиниты должны были бояться не только друг друга, но и факелов Инквизиции. Разумеется, превосходство Старейшин осталось непоколебимо, поскольку эти старые трусливые вампиры оставили своих чад в лапах Инквизиции, чтобы спастись самим.

Наконец, события достигли кульминации. Некоторые влиятельные Старейшины, и среди них считавшийся мертвым Хардештадт, оповестили всех Сородичей, утверждая, что они нашли то, что лишит эту войну необходимости. Это письменное соглашение, известное как Соглашение Шипов, обещало восстановить порядок и неприкосновенность расы каинитов.

Конечно, в руках Старейшин, которые создали договор, предложение просто обещало возвращение к прежнему порядку вещей.

Однако у анархов и Ассамитов, оказавшихся между Инквизицией и Старейшинами (имевших за плечами столетия и потому бывших не в пример изворотливее), не было выбора. Будучи неформальным объединением, анархи приняли Соглашение в надежде обеспечить себе в некотором роде мирное возвращение в общий дом. Признав неудачу, анархи и Ассамиты уступили желанию собравшихся старейшин, что привело движение анархов к окончательному завершению.

Как бы то ни было, не все анархи сдались так легко. «Окончательным» возвращением, достигнутым вампирами недавно созданной Камарильи, раскаявшимися анархами и

подавляющим большинством Клана Ассамитов, не удалось изменить создавшегося положения. Прейдя в ярость, эти анархи и вышедшие из под контроля Ассамиты бушевали в Торне, оставив после себя только сгоревший, окровавленный скелет города. Хотя секте ещё только предстояло стать Шабашем, той ночью она определила для себя образ действий на грядущие века.

В течение следующей половины столетия Стаи («шабаши») антитрибу наводнили ночи, унося во тьму жизни и нанося удары точно в основание власти, возводимой Камарильей. Все эти 50 лет мятежники собирались в сплоченную общей идеей секту, составляя в общих чертах обоснование их войны против дёргающих за ниточки старейшин и Патриархов. Свобода от Джихада Старейшин стала основной задачей: уничтожение Ласомбра и Тзимиску своих Патриархов лишь позволило выжившим старейшинам занять их место. К середине 16-го столетия организация, известная как Шабаш, объединилась в справедливой борьбе с Камарильей и слепом содействии большему злу.

Новый мир

В конце 16-го столетия Шабаш оказался в сомнительном положении. Состоящая по большей части из молодых вампиров, не имевших ни силы, ни влияния, и кучки своевольных старейшин (которые подверглись бы насилию, заяви они о своём согласии с Камарильей), секта не имела существенного преимущества перед зарождающимся противником.

Между вампирами новорожденного Шабаша и бывшей лишь немногим старше Камарильей разразилась жестокая война. Всё больше жертв попадало в руки Инквизиции, пока каиниты возводили всё новые границы, присоединяясь к одной из сект. Однако, эти границы не были политическими, поскольку Вампиры не были способны помыкать главами держав или установить собственные правительства (речь идёт о высших эшелонах власти; низшими уровнями некоторые вампиры манипулируют до сих пор). Скорее сферы влияния определялись самыми дальними границами, до которых Сородичи и Каиниты могли распространить свою власть. Некоторые главные города в Испании, в то время в основном шабашитской, принадлежали влиятельным сообществам Сородичей Камарильи, в то время как далеко не один город во Франции, на территории которой власть принадлежала Тореадорам и Вентру, оспаривался многочисленным населением Шабаша. В конце концов война стала походить скорее на еженощную череду партизанских нападений, нежели на открытое сражение на полях битвы. Марионеточные правители пали или сменили сторону; рыцарские ордена прекратили существовать, наука создала новое ужасное оружие, которым можно ударить по врагу, и убежища полыхали как рождественский очаг. В конце, однако, перевес был на стороне Камарильи.

Век Великих открытий однако, показал новые перспективы как для человечества, так и для Каинитов. Шабаш, состоящий из младших вампиров с менее костным мышлением, увидел возможности, которые предоставляла Америка, и воспользовался преимуществом. Покинув все территории Старого Света, кроме, разве что, нескольких (стоит упомянуть Мадрид, дом архиепископа Амбросио Луиса Монады и некоторые из наиболее старых восточных владений Тзимисхов), Шабаш установил неизменное присутствие там, где позднее возникли Соединенные Штаты.

Секта процветала некоторое время в развивающихся колониях. На фоне смертоносного революционного радикализма присутствие Шабаша было легко скрыть среди мятежников. Как бы то ни было, было две причины, по которым Шабаш оставался относительно слаб. Многие смертные бежали в Новый Свет из-за религиозных преследований, что дало большой процент колонистов с Истинной Верой. Кроме того, в отдалении от логовищ своих Старейшин, Шабашу стало трудно вести свою ночную войну со Старейшинами. Лишь

присутствие ужасных Люпинов не дало им скатиться в междоусобную ссору, как и слухи о могущественном местном Старейшине или привезенном из Старого Света Мафусаиле.

Относительная гегемония Шабаша, тем не менее, встречала противостояние, поскольку лишенные гражданских прав вампиры Камарильи также путешествовали через океан, надеясь добиться для себя наследства подальше от жестко ограниченных владений европейских Старейшин. Вскоре война Шабаша и Камарильи, начавшаяся после Восстания анархов, подошла к концу, приплыв на берега Америк.

Вскоре лишь редкие столкновения смертных не скрывали за собой зловещих последствий столкновений вампиров. Шабаш оседлал волну тех беспокойных времен, используя войну за независимость США, Франко-индейскую войну и непрерывное насилие на американской границе как прикрытие для их собственных кампаний завоевания и паразитизма. Как и в густонаселённых городах Старого Света, почти в каждом городе было большое население вампиров, чего и пытались избежать сородичи бегством в Новый Свет. Осады — «взятие измором» вампиров Камарильи в городах, в то время как вампиры Шабаша неистовствовали, нарушая Маскарад, делая обособленное питание почти невозможным — стали популярной тактикой, но это редко приносило успехи в долгосрочной перспективе.

Возможно, единственная ущербная особенность Шабаша – нехватка организации. Вместо того, чтобы устанавливать строгие кодексы поведения и запутанную структуру вертикали власти, Шабаш выбрал свободу. Эта свобода, однако, обернулась против секты, послужив причиной события, известного как Гражданская война Шабаша.

Ласомбра и Тзимисхи, самые многочисленные кланы в Шабаше в конце XVII заняли непримиримую позицию по отношению друг к другу из-за быстро истощающихся ресурсов Нового Мира. Америка была огромным и слабо развитым континентом, городов было мало, и расстояние между ними было большим, и немногие каиниты перебирались в дикие земли. Города стали великой ценностью для Шабаша, ведущего внутреннюю войну за истощающееся поголовье скота, поддерживавшего существование Сородичей. Фактически, многие шабашиты приняли личину индейцев-мародёров, превращая целые города в объятые страхом пороховые бочки, объясняя это тем, что если город не принадлежит им, так пусть же не достаётся никому.

(Заслуживает упоминания то, что большой процент культуры Шабаша берет начало в индейских обычаях. Несколько из ритуалов секты происходят от шаманских практик, и большое количество принятых в секте поздравлений и меньших ритуалов (обмен кровью при рукопожатии, дымовые сигналы, потогонные домики и поиски видений напоминают определённые племенные ритуалы коренных жителей Нового Мира — или, по крайней мере, европейскую интерпретацию названных обычаев.)

Среди борьбы между различными кланами и фракциями Шабаша, Камарилья проникла в Новый Свет незамеченной. К тому времени, когда Шабаш понял, что он окружён и, фактически, застигнут врасплох, было слишком поздно. За краткие 30 лет работа Шабаша была уничтожена теми самыми врагами, от которых он бежал из Старого Света.

Соглашение шипов.

Много лет прошло с начала настоящего конфликта, теперь называемого Восстанием Анархов. Да будет известно, что этой ночью, 23 октября 1493, Джихад закончился. Время самоуничтожения кончено.

Это соглашение, скрепленное по Заветам Каина священной клятвой, представляет жесткое, неусыпное перемирие между Сородичами, называющими себя Анархами, кланом Ассамитов и независимыми Сородичами, объединенными под именем Камарильи. Впредь, стороны должны быть признаны фракциями: Анархи, Ассамиты и Камарилья.

Каждая фракция принимает на себя ответственность за поддержание мира. Каждая фракция должна подвергнуть осуждению любого, кто отступится от этого священного соглашения или выступит против него. Будут учтены все случаи нарушений как буквы, так и духа этого соглашения любой из фракций. Этот документ скрепляется в соответствии со светским кодексом всех Детей Каина путем принятия принципа талиона (Lextalionis) всех Каинитов, так, как он дошел до нас через века. Мы просим всех Сородичей принять это мирное соглашение и смягчиться.

Да будет известно то, что Анархам предписано составить единое целое с Камарильей как принятая часть. Ожидается, что Анархи будут работать мирно для достижения их собственных целей. Они должны стать защитниками всех, и получить полное право на все права и привилегии, принадлежащие всем Сородичам Камарильи. Все Анархи должны примириться со своими Старейшинами и своими прежде осуждаемыми кланами без страха перед репрессией. Только самые порочные злодеяния не должны быть прощены. Таковые должны быть записаны и донесены до слуха Юстициариев в течение одного года, по истечению этого срока все претензии считаются не действительными. Все Анархи могут вернуть себе всю сохранившуюся законную собственность, конфискованную у них. Взамен они должны вернуть все захваченные во время конфликта трофеи, отдав их своим Сирам или любому признанному Старейшине клана.

Знайте также, что, если Анархии и далее станут подвергаться нападениям, такой открытый Джихад лишает законной силы их обязанность поддержать мир с нападавшим. Они могут действовать свободно без страха перед репрессиями со стороны не вовлеченных в конфликт членов Камарильи. Анархам гарантирована свобода поступать так, как им нравится, за исключением нарушения Маскарада, наложенного для защиты всех Сородичей от Стада.

Также отмечено то, что член любой другой самопровозглашенной секты должен открыто объявить это перед своими Старейшинами и отречься от этой связи. Отказ сделать так приведет к уничтожению любого, кого сочтут виновным. Ни один Сородич не может быть сознательно послан на его смерть по воле Старейшины или Сира, кроме тех случаев, когда безопасность клана или Камарильи не перевешивает возможную потерю нежизни.

С этой ночи и далее, Ассамиты больше не должны совершать диаблери над членами других кланов. Ассамиты должны связать себя этим обязательством, приняв на себя знак гарантии, наложенный на них при помощи Тауматургии в форме ограничения. С этого времени все члены клана Ассамитов должны навечно утратить способность свободно пить Витэ других Сородичей. Кроме того, старейшины ассамитов должны заплатить Испанским Старейшинам клана Бруджа две тысячи фунтов золота в качестве выкупа за пятерых Старейшин Ассамитов, захваченных за совершением диаблери. Кроме того, Ассамитам больше не дозволяется участвовать в Кровавых Охотах.

Пусть также станет известно, что ассамитам гарантирована полная независимость от

требований Камарильи. Крепость Ассамитов Аламут будет избавлена от дальнейших нападений. Ассамитам также предоставляется, из уважения к их верованиям, свобода совершать диаблери с членами своего собственного клана без ограничений и право совершать Диаблери с сородичами, в которых не опознаны члены Камарильи.

Предполагается, что все стороны, участвующие в данном Договоре и все, хранящие верность любой из участвующих сторон, будут нести ответственность по всем пунктам Соглашения, заключенного здесь, на землях нейтрального королевства Англии, близ деревни Торн, в окрестностях города Силчестер. Да хранит Каин мир и правду для всех нас.

Договор о покупке

Не желая потерпеть поражение, Шабаш сосредоточился на внутренних проблемах, желая уладить внутренние конфликты и снова обратить свое внимание на старые цели: Камарилью и Старейших.

В 1803 году, когда американский президент Томас Джефферсон получил всю американскую территорию к западу от Реки Миссисипи от французов, Шабаш заключил внутреннее соглашение, известное как Договор о Покупке (в честь Луизианской покупки). Этот договор категорически запретил столкновения между членами секты, что стало важнейшим решением в свете дальнейшей истории. До Договора о Покупке все шабашиты обладали полной свободой — и они, при желании, могли вести открытую войну с другими шабашитами или открыто притязать на сферы влияния других Каинитов. Договор о Покупке положил конец возможностям такого конфликта (по крайней мере, открыто, как к своему огорчению узнали многие Шабашиты). Не желая рисковать возможным разрушением от рук Камарильи из-за мелких внутренних стычек, Шабаш сосредоточил свое внимание на своих истинных врагах.

К несчастью, для Шабаша Договор о Покупке был заключен слишком поздно. Коварное влияние Камарильи пустило корни в том, что стало Соединенными Штатами, а также дало американцам стимул начать движение на запад.

Однако вампиры Шабаша умели выживать, и, несмотря на препятствия, возникшие на их пути из-за вторжения Камарильи, секта держалась стойко. Основывая опорные пункты в Канаде (для чего оказались очень полезными связи некоторых вампиров Шабаша с индейцами) и Мексике (где все увеличивающееся обеднение и коррумпированные правительства позволили процветать обществу нежити), Шабаш практически вытеснил Камарилью. Крестовые походы – жестокие молниеносные атаки, во время которых посылались многочисленные атакующие цепи вампиров, чтобы открыто или тайно захватывать города— происходили все чаще. Конкурирующая секта могла продвигаться только на запад, поскольку была ограничена присутствием Шабаша с севера и юга. Всё, что требовалось от Шабаша – удерживать границы.

Однако оставаться единым целым на практике оказалось трудным делом: вновь вспыхивали старые нравы, Тзимисхи с Ласомбра обвиняли друг друга за то, что Соединенным Штатам позволили ускользнуть из пальцев секты. Более холодные головы в секте отмечали, что, в то время как Шабаш, возможно, и бросил Соединенные Штаты, он заявил относительно неоспоримые притязания на Мексику и Канаду, которые обещают намного больше в территориальном плане. Однако в военные времена трезвые умы никогда не одерживают побед, и началась другая волна соперничества, которая достигла высшей точки во Второй гражданской войне Шабаша.

На сей раз, разделенный географическим положением так же, как и клановой принадлежностью, Шабаш в Новом Свете почти самоуничтожился. Ласомбра и Тзимисхи не

позволили другим каинитам оставаться нейтральными в конфликте, заметая кланы, фракции, культы — любого, кто мог помочь какой-либо из сторон в этой борьбе. Мексику эта война раздирала на части, что привело ее к плачевному положению, от которого она не оправилась даже до сих ночей. Конфликт в Канаде был менее острым – до тех пор, пока Тзимисхи не обнаружили, что Ласомбра тайно посылали подкрепление в Мексику, чтобы помочь своему делу.

Однако, смертная история словно устроила заговор с целью обеспечить каинитам безопасность, поскольку конфликт достиг своего апогея именно во время Первой мировой войны. Американцы так сильно сосредоточили свое внимание на событиях в европейском театре, что у них было мало времени для того, чтобы заметить тайные вампирские конфликты, происходящие на севере и юге. Аналогично, канадцы почти не чувствовали воздействия войны, поскольку эпицентр боевых действий был в Мексике на расстоянии в тысячу миль.

Камарилья захватывала власть в многочисленных канадских городах, поскольку присутствие Шабаша там стало слишком слабым, чтобы отразить их.

Наконец, поняв с мучительной ясностью, что их действия стоили им огромных территорий, вампиры Шабаша забывают о своих разногласиях... на некоторое время. Собравшись в Нью-Йорке, который секте удалось удержать несмотря на все усилия Камарильи, высокопоставленные шабашиты пересмотрели свою политику по требующим решения вопросам секты. Не довольствуясь простыми подписями под исполненным благих намерений соглашением, как было раньше, вампиры Шабаша долго и пристально рассматривали то, что было важно для Меча Каина. Собрание Шабаша (неслыханное дело!) активно и заинтересованно документировала Миланский Кодекс, набор принципов, которые составляли идеологию Шабаша предположительно начиная с основания секты. Кроме того, собравшиеся вампиры представили несколько приложений, чтобы усовершенствовать кодекс, в свете недавних событий.

Пересмотренный кодекс снова появился слишком поздно и имел слишком мало значения. После нескольких скудных лет относительного мира (который многие шабашиты объясняют страхом перед Серафимами, которые присутствовали во время переподтверждения кодекса), проблема возникла снова.

Третья гражданская война Шабаша, самая краткая из этих трех, продлилась только 100 ночей в последней половине 1957. Спровоцированный Бруха-антитрибу неудавшийся переворот в Нью-Йорке снова повлек за собой насилие. Как ни странно, конец конфликту положил компромисс - самый редкий прием в дипломатии Каинитов. После того, как государственный переворот провалился, Бруха-антитрибу поднялись против объединенных кланов Ласомбра и Тзимисхи, подавлявших восстание. Однако, из пепла войны появилась объединенная группа каитиффов, называющая себя пандерами в честь своего лидера, Джозефа Пандера. Бруха-Антитрибу поддерживали Пандеров потому, что они были сбродом и изгоями, что очень напоминало положение самих Бруха после переселения в Новый Свет. Увидев в этом возможность избежать еще одной длительной (и весьма обременительной) войны, Ласомбра и Цимисхи признали Пандеров отдельной группой, даровав ей статус клана или линии крови. Когда толпа успокоилась, а Изверги и Сторожа проявили толику уважения, секте удалось, хоть и с трудом, избежать очередного саморазрушения.

Условия договора о покупке.

Да будет отныне известно, что Шабаш существует как свободная организация, хотя за эту свободу приходится платить, жертвуя некоторыми правами.

Сим днём, 19-ого сентября 1803 года, все шабашиты чистых веры и совести действительно исключают все обиды на других шабашитов.

Любой шабашит, застигнутый за открытым нарушением этого соглашения — например, любой шабашит, ведущий открытую войну с другим для собственного благополучия за счет секты – объявляется Отверженным и подверженным охоте ради крови в его венах. Такое отвержение должен быть объявлено должным образом признанным епископом, архиепископом или другим старшим членом секты.

Мы в этом едины. Мы - Шабаш.

Подписано:	Регент Горчист
Засвидетельствовано:	Кардинал Раду Бистри
	Прискус Ливия Болеслав Чернзы
	Архиепископ Энрике Альбертос Маркес
	Епископ Федерик Монтень

Миланский кодекс

Торжественной клятвой Регента Горчиста, этот текст признаётся истинным Миланским Кодексом. Кодекс был пересмотрен и переписан с оригинального манускрипта этой ночью, 21 декабря 1933 года. Из пепла нашей Великой Войны да будет Мир.

Клятва верности, обязывающая верно следовать всем правилам, наложенным этим Кодексом во имя процветания Шабаша, была принесена Регентом и Консисторией в присутствие лидеров всех фракций и пятидесяти прочих свидетелей. Этот пересмотренный Миланский Кодекс согласован с большинством фракций Шабаша, включая кардиналов: Гурофф, Брюс де Гай, Агнес и Чарльза VI; Архиепископов: Беатриче, Уна, Текумсех, Гьянгалеаццо, Тот, Аерон, Марсилио, Ребекка, Юлиан и Саллюччо. Все остальные фракции обязаны объявить либо о принятии пересмотренного Миланского Кодекса, либо об отделении от Шабаша.

Ниже перечислены принципы миланского Кодекса:

I. Все члены Шабаша будут едины в поддержке Регента секты. В случае необходимости новый Регент будет избран. Регент будет поддерживать освобождение от тирании, предоставляя свободу всему Шабашу.

II. Все члены Шабаша будут преданы своим лидерам, до тех пор, пока лидеры преданны Регенту.

III. Все члены Шабаша будут неукоснительно соблюдать Писаные Ритуалы.

IV. Все члены Шабаша будут держать слово чести по отношению друг к другу.

V. Все члены Шабаша будут обращаться друг с другом равно и справедливо, поддерживая силу и единство Шабаша. Если необходимо, потребности братьев будут обеспечены.

VI. Все члены Шабаша обязаны ставить потребности секты над своими собственными, несмотря на все затраты.

VII. Тот, кто не соблюдает этот Кодекс, не считается равным и не достоин помощи.

VIII. Так было и так будет всегда. Лексталионис будет основой для правосудия бессмертных, которому подчинится весь Шабаш.

IX. Все члены Шабаша будут защищать друг друга от врагов секты. Личные враги остаются под личную ответственность, если это не подрывает безопасности секты.

X. Все члены секты будут защищать территорию Шабаша от иных сил.

XI. Дух свободы будет фундаментальным принципом секты. Все члены Шабаша будут ожидать и требовать свободы от своих лидеров.

XII. Чтобы уладить споры среди членов Шабаша будет использоваться ритуал Мономахии.

XIII. Все члены Шабаша будут поддерживать Чёрную Руку.

Дополнения к Миланскому Кодексу

Поддержаны всеми партиями, присутствующими этой ночью, 21го декабря 1933, и отныне нерушимы.

XIV. Все члены Шабаша имеют право контролировать поведение и действия своих товарищей в секте для обеспечения свободы и безопасности.

XV. Все члены Шабаша обладают правом взывать к сбору своих пэров и их непосредственных лидеров.

XVI. Все члены Шабаша будут действовать против тех членов секты, которые используют полномочия и власть, данные им Шабашем, для своей личной выгоды. Мера пресечения будет выбрана из принятых средств, одобренных кворумом Внутреннего Круга.

Современное географическое влияние

Говорят, что за прошедшие годы Шабаш значительно окреп. В самом деле, в наши ночи это реальная сила, отнимающая у Камарильи долгое время удерживаемые города, используя со смертоносной эффективностью взятия измором и крестовые походы. Кажется, единство взглядов наконец-то преодолело обычную дезорганизованность секты. Кроме того, Шабаш моложе, его мышление менее косно, что позволяет ему быстрее приспосабливаться к современным реалиям. Как бы то ни было, за 40 лет, прошедшие после угрозы гражданской войны, секта предприняла несколько на редкость удачных ходов и стала признанным соперником рассыпающейся Камарильи.

Не удивительно, что Шабаш имеет огромное влияние на страны третьего мира и самые бедные города. Там, в муравейниках бездомных и безликих банок с соком, вампиры Шабаша безнаказанно питаются и строят собственные частные империи. Не страшась СМИ и организованной борьбы с преступностью, Шабаш погряз в повсеместном насилии и беспорядочном питании, столь любимых младшими, более эгоистичными вампирами.

В более развитых частях Света Шабаш всё же старается заметать следы. Хотя лидеры Шабаша презирают Маскарад (по крайней мере, в теории), они осознают опасность организованного и обеспеченного технологической поддержкой сопротивления смертных слишком хорошо, чтобы лишний раз его не провоцировать. Таким образом, в Европе и Северной Америке Шабаш прикладывает некоторые усилия по сокрытию следов, хотя его методы – убийство и террор – гораздо грубей тонких махинаций Камарильи. Это объясняет ограниченное влияние Шабаша среди смертных, что нередко создаёт ему проблемы в нынешнее время; влияние Камарильи на многие человеческие организации в свою очередь препятствует распространению Шабаша.

Северная Америка.

Канада и Соединенные Штаты являются, возможно, Наиболее удачной сценой для игры Шабаша. В последнее время военные успехи секты вдоль Восточного побережья США удвоились, укрепляя ее господство в Майами, Вашингтоне, Балтиморе, Филадельфии и Атлантик-Сити. Склонные к беспокойству шабашиты рассматривают эти победы как важные только на первый взгляд, поскольку прежнее превосходство секты в Нью-Йорке сейчас находится под вопросом. Сторонники военного движения спешат отметить, что города Атланты, Ричмонда, Бостона и Роли-Дарема в последнее время стали составлять конкуренцию мертвой хватке Камарильи. Очевидно, Шабаш признает, что Северная Америка представляет чрезвычайно могущественную основу финансового и международного контроля и непрерывно добивается успехов в усилении контроля области. Ночью секта сжимает хватку на Среднем Западе Соединенных Штатов, надеясь расколоть Камарилью как орех между объединенной мощью Мексики и территориями Восточного побережья.

Шабаш в Северной Америке действует осторожно, прекрасно понимая, что если люди заметят действия секты, технологически оснащенное население может доставить серьёзные проблемы. Активность СМИ в Штатах значительно увеличивает возможность публичного разоблачения секты, что вынуждает её избегать открытых ведения боевых действий. К сожалению, это означает, что одним из важнейших видов оружия в этой войне является влияние, одна из сильнейших сторон Камарильи. Точно так же сложности с получением оружия в Канаде являются помехой крестовым походам Шабаша, которые часто полагаются на осторожные прямые нападения. Северная Америка вынуждает Шабаш выбирать новую тактику и искать творческое использование Ресурсам секты, не доступным её врагам

Детройт

Некогда центр всей автомобильной промышленности Штатов, ныне Детройт (штат Мичиган) являет собой лишь остов былого индустриального развития. Детройт - ценная территория для Шабаша, несмотря на его экономические трудности, и секта стремится оживить город, изменяя сосредоточение производства. Количество убийств в Детройте (который был известен как «столица убийства США») одно из самых высоких в Соединенных Штатах, что предоставляет вполне достаточно пастбищ его Населяющим его сородичам. В отличие от своих братьев на юге, Шабаш Детройта не сосредоточен на завоевании соседних городов Камарильи. Скорее городские вампиры заняты поддержкой ослабевающего благополучия их дома. В конце концов, у Шабаша должны быть необходимые ресурсы, если он собирается пойти в успешное наступление....

Монреаль

Будучи молотом, держащим в подчинении юго-восточную Оттаву (с Детройтом в качестве наковальни), Монреаль может похвастаться исключительно сильными шабашитами. Очень религиозные и организованные, местные стаи Получают настоящее удовольствие от своих

извращённых фантазий. Процветание торговли и туризма облегчают выбор жертв, а те, кто балуется делишками смертных, проводят посметрие в богатстве и комфорте. Однако, те же самые силы, которые делают город прибыльным и богатым для Шабаша, также заставляют его гнить изнутри — во многих членах секты в Монреале подозревают инферналистов, и без постоянных проверок и испытаний, которые служат отличительными чертами секты в других местах, шабашиты города впадают в духовное разложение. Инквизиция Шабаша проявила пристальный интерес к делам каинитов Монреаля, и некоторые из них пали по обвинению в ереси и сотрудничестве с демонами.

Центральная Америка.

Величайшей цитаделью Шабаша является Мексика, в столице которой находится духовное и политическое сердце секты. В Центральной Америке нет мест (кроме, разве что, нескольких жалких, ничтожных местечек на полуострове Юкатан), которые не являлись бы платформами для руководящего кулака секты. Монтерей и Гвадалахара, Акапулько и Оахака — центр Америки кишит Шабашем. Продвигаясь на север в Соединенные Штаты, Шабаш проявляет постоянное давление; просачиваясь в Южную Америку, секта мало по малу приобретает влияние среди разнообразных государств этой области. Среди трущоб экономически подавленной Мексики Шабаш находит угодья, где можно легко охотиться и где есть много корма для пехотинцев Джихада.

Комбинируя ритуалы секты с древними методами местных народов, шабашиты Центральной Америки Сильнее всех прочих чтят обряды и являются самыми пылкими приверженцами политики секты. Этот фанатизм вкупе с легким доступом к оружию, наемникам и преступным бандам делает Шабаш Центральной Америки жестоким и воинственным. Действительно, во многих местах участники Шабаша устраивают открытый беспредел в своем вампирском состоянии, а бродячие стаи региона воюют друг против друга из-за сфер влияния и ради развлечения. Большое количество тяжких преступлений означает, что вышедшие из-под контроля ситуации легко могут быть скрыты или прекращены юридически, в то время как переполненные гетто обеспечивают кровь в избытке. Поэтому неудивительно, что шабашиты на этой территории являются свирепыми главарями или аристократами-затворниками.

Мехико

Центр Мексики населяют свыше 20 миллионов человек, подавляющее большинство которых живёт в крайней бедности. Плотный смог и ржавая вода делают город одним из наиболее загрязненных мест на Земле. Целые города, построенные на свалках, являются домом для поколений людей, которые, вероятно, никогда не узнают об электричестве, письме или счёте. Среди этих масс необразованного и умирающего скота пирует Шабаш.

Текущий Регент Шабаша, Тореадор-антитрибу пятого поколения, учитывая цели секты, нашла приют в Мехико, удерживая таким образом господство над Чёрной рукой. Вампиры, которые хотять добиться политической власти в Шабаше, должны в какой-то момент приехать сюда, чтобы быть признанными — или отвергнутым — среди сотен вампиров, которые борются за престиж и положение. Действительно, вампиры здесь являются настолько многочисленными, что даже начальники города не могут признать их всех; любому вампиру, который предъявит надлежащий пропуск оказывают гостеприимство. Целые стаи могут приехать, исчезнуть в трущобах, и уехать так, что никто не узнает об их существовании.

Мехико представляет Шабаш разными способами: здесь вампиры щеголяют своими способностями, не скрываясь от коров (даже если это всего лишь напуганные уличные банды). Кровь всегда доступна для берущего (от безликих жителей трущоб, которых никогда

не будут искать). Вампиры проверяют против друг друга свои силу и хитрость, в то время как промышленность и торговля могут быть под влиянием любого каинита, достаточно смелого для того, чтобы осуществить свое желание. Некоторые вампиры полагают, что в Мехико находятся убежища целых 1 000 вампиров, что дает адское превосходство городских хищников, которые ведут себя так, как велит им их прихоть. Это могущественное, больное сердце построенной империи Шабаша.

Тихуана

Расположенная через границу от Сан-Диего (штат Калифорния), Тихуана - прибрежный город, сосредоточенный на туризме — главным образом, школьников-ищущих-где-бы-напиться. Как и многие из городов, оставленных в муках экономического кризиса, Тихуана сталкивается с проблемами загрязнения и бедности. Большая часть города проникнута безумной и упаднической атмосферой карнавала - вьющиеся улицы, проходящие мимо переполненных баров и клубов «для бедных». В Тихуане находится непропорциональное число каинитов – для сдерживания толп вампиров из южной калифорнии. Высокий процент туристов и окраины, пораженные бедностью, позволяют городу содержать большее количество вампиров, чем положено. Епископ Сикатрис из Тихуаны ведет войну на два фронта – главным образом, организовывая Партии войны, чтобы выведать военную обороноспособность Анархов, одновременно пытаясь расширить влияние через границу на Сан-Диего — часто с помощью иммигрантов и политических конфликтов на границе.

Южная Америка.

На континенте, заполоненном феодальными вампирскими доменами по балканскому образцу, Шабаш обладает ограниченной властью. Большинство Каинитов Южной Америки поддерживает частные домены, имеющие в основе маленькие котерии влиятельных союзников. Поскольку у этих вампиров-с-владениями нет особого желания рисковать своим положением, участвуя в Джихаде Шабаша, В этих областях Секта испытывает некоторые проблемы с обращением в свои ряды. К тому же, хотя главные города – всегда главные цели для Шабаша, экономика южноамериканских стран не может сравниться с притягательностью Северной Америки и Европы, таким образом, их часто считают вторичными целями из-за их объединённой нехватки финансового могущества и – что неверно – недостаточной важности для Джихада. Фактически, нейтральные отношения Южной Америки делают многие из городов прекрасной нейтральной территорией для встреч с членами других сект или организаций, и когда Камарилья или независимый вампир нуждаются в том, чтобы заключить соглашение с Шабашем, примерно в половине случаев происходит здесь, часто якшаясь с военными преступниками, экспатриантами и другими изгнанниками смертного мира.

Вампиры шабаша в Южной Америке дезорганизованны и разобщены. Города в области в значительной степени независимы, и данное присутствие Шабаша в любом городе обычно ограничивается единственной стаей. К тому же, учитывая антагонистические отношения с вездесущими оборотнями Южной Америки (которые, кажется, вовлечены в какую-то собственную войну), Шабаш находит южноамериканский континент очень неприятным для любого вида путешествия.

Европа.

Европа, будучи домом Старейшин и местом зарождения Шабаша, является для него главным плацдармом тихой войны. Здесь Шабаш все еще борется за то, чтобы свергнуть дряхлых Сородичей последних ночей. К сожалению для секты присутствие многих влиятельных старейшин с манией преследования мешает осаждать города, при этом Камарилья быстро наносит ответные удары. В результате Шабаш имеет очень ограниченное влияние в Европе,

которое простирается прежде всего на Испанию и Италию, на которые по традиции оказывает влияние клан Ласомбра.

В целом Европа отличается спокойствием и остаётся верной традициям. Многие из вампиров Европы — включая некоторых шабашитов — существуют со времен средневековья и даже более ранних эпох, и они все еще придерживаются старых манер. Чтобы получить преимущества против существ такого возраста, могущества и хитрости, Шабаш должен продвигаться медленно и осторожно. Кроме того, прочно обосновавшись в современном мире (благодаря призыву в ряды секты множества молодых каинитов), Шабаш использует современную технологию и учреждения, остающися вне понимания некоторых отставших от жизни старейшин Европы. Итог этого является медленная «холодная война», по мере того как Шабаш жертвует своими слабыми пешками в попытке подорвать вековые столпы силы, поддерживающей Камарилью Европы. Так как даже старейшим шабашитам было бы чрезвычайно трудно бороться со светилами Камарильи здесь, они должны довольствоваться ожиданием того неизбежного изменения или фатальной ошибки, которая позволит им войти в город и захватить его с одного удара.

Как было упомянуто ранее, многие европейские шабашиты довольно стары. На самом деле, некоторые вампиры, утверждающие, что они участвовали в легендарном Восстании Анархов, всё ещё имеют значение в европейских странах. В результате вертикальная мобильность членов секты в Европе ограничена. Несмотря на призывы шабашитов к свободе и равенству, молодые каиниты Европы с раздражением обнаруживают, что неспособны повысить свое положение, потому бразды правления уже находятся в руках более старых и хитрых вампиров. Только успешно осуществляя самые дерзкие замыслы молодые каиниты могут надеяться повысить свой ранг. В результате, европейские стаи Шабаша, известные также как ковены, главным образом уже давно сформированы; младшие каиниты обычно после краткого «Наставничества» у своих сиров уезжают еще куда-нибудь для того, чтобы вести самостоятельную жизнь.

Восточная Европа, включая российские территории и прежние Оттоманские провинции, является почти отдельным континентом для вампиров. Здесь древние Тзимисце следуют древним обычаям своего клана, некоторые из них даже по-прежнему живут как феодальные владыки в рушащихся замках. Вампирам, которые посещают эти места, лучше всего одобрить эти пути, - иначе они могут украсить стены какой-нибудь скотобойни. В более диких горных местностях небольшие деревни управляются воющими стаями вампиров Шабаша – торжество Шабаша в отдельно взятой местности.

Шабашиты Старого Света вообще смотрят на своих американских товарищей по секте с презрением, часто считая их жестокими и ничего не стоящими. Как сказал один европейский дуктус, или лидер стаи: «Какую важность может иметь свобода для каинита, самое большое моральное затруднение которого – это решить, охотиться в Бургер Кинге или Макдоналдсе?».

Мадрид

Управляемый старым хитрым Ласомбра Архиепископом Монсадой, Мадрид остается оплотом мощи и власти Шабаша. Сюда прибывают Ласомбра со всего мира, дабы принять участие в самых старых ритуалах их клана. Камарилья ни разу не пыталась атаковать город – кому хватило бы глупости атаковать змею в ее собственном гнезде? А потому контроль секты над прилежащими территориями абсолютен. Вампиры всех кланов Шабаша, распространяются из Мадрида через Пиренейский полуостров по всей Европе, дабы вести независимые дела в Барселоне или воплощать свои тайные планы и интриги против Камарильских старейшин.

Хотя Мадрид не столь большой город как Барселона, он является столицей Испании, а потому местом концентрации политической власти. Здесь Ласомбра наслаждаются своими играми и интригами, хотя и не могут бросить вызов власти Монсады. Благодаря прекрасной архитектуре города, Тореадоры и их «антитрибу» стекаются сюда, дабы изучить древнюю кладку или картины. Каиниты с тягой к спорту вечерами наблюдают бои быков, а некоторые из них даже выставляют собственных гулей-быков, дабы узреть, как матадоры падут их жертвами. В Мадриде аристократические вампиры Шабаша потворствуют каждой своей извращённой прихоти… Да и кто мог бы им помешать?

Милан

Долгое время был цитаделью Шабаша в центре Италии, но однажды все изменилось. Джангалеаццо, тогдашний архиепископ города, провел его зачистку от лояльных Шабашу элементов, и провозгласив о своей верности Камарилье, стал ее вассалом. Шабаш в ярости поклялся уничтожить Джангалеаццо и вернуть себе город. Но так как Милан был окружен Джованни и Камарильскими агентами, провести прямое нападение казалось в лучшем случае весьма сложной задачей. Многие считают, что бывший архиепископ начал играть свою игру, используя доступные ему методы.

Африка

Объединяя жесткую конкуренцию между Последователями Сета и Змеями Света, Африка привлекла некоторое внимание Шабаша. Однако, фактически Последователи Сета слишком сильно укрепились на родине, чтобы эффективно противостоять им. Кроме того, несмотря на их преданность старейшинам, Сетиты несут намного меньшую угрозу Шабашу, чем Камарилья. Остаток Африканского континента по видимому лишен влияния вампиров, хотя ходят слухи об странных местных вампирах –«Лаибонах» и других, более старых вампирах, которые живут там отшельниками. В общем сведений о них крайне мало, и немногие агенты Шабаша (как и Камарильи) в Южной Африке дают про них расходящиеся сведения, если эти «Лаибоны» вообще являются вампирами…

Средний Восток, включая северную Африку и некоторые расположенные далеко на востоке участки Европы, как исключение из остальной части Черного континента, содержат небольшой контингент Шабаша. Будучи издавна домом для Ассамитов, в таких восточных странах как Турция и Саудовская Аравия расположены мощные крепости Чёрной Руки. Сильная преданность религии на ближнем востоке также создает плодотворную почву для вербовки. Как только один из таких фанатиков проходит обращение, процесс перехода его сознания от преданности смертным ценностям, к вере в ценности вечной жизни проклятых, становится лишь делом времени.

Австралия

Являясь более независимой от остального мира территорией, Австралия стала довольно удобным местом для атак шабаша. Князья на этих землях в основном пудрят мозги остальной Камарилье, или даже являются полностью независимыми. Как следствие, как только Шабаш начал свои атаки, они тут же проявились ростом уровня преступности и политическими волнениями. Без подкреплений извне города Австралии могут вскоре пасть под натиском Шабаша, но в то же время многие из главных оплотов, а особенно Сидней и Мельбурн, остаются практически полностью свободными от влияния Шабаша

Благодаря большому количеству незаселенных и нецивилизованных территорий, Австралия является прекрасным местом для странствующих каинитов или отшельников. По крайней мере дюжина кочевых стай бродит среди кустарников, и как минимум несколько из них пропали пересекая пустоши. Некроманты Шабаша утверждают, что неупокоенные духи

выходят из снов и бродят по этим землям, но до сих пор ни один вид магии не помог призвать или поймать этих духов. Некоторые учёные каиниты считают, что центральная Австралия может являться домом для старейшего из Носферату, и что он, возможно, пробудился и бродит снедаемый диким голодом.

Азия

Дальний восток для Шабаша по прежнему остается окутанным тайной. Местные вампиры практически не имеют какого-либо интереса к контактам или сотрудничеству, к тому же они, кажется, совсем не боятся старцев и патриархов. Те немногие, которые были захвачены в плен, держатся очень долго, и очень редко выдают хотя бы крупицу информации, даже если их пытают самые извращённые из Тзимицу. Хуже всего то, что Валдери совершенно не имеет эффекта на Катаянов, как стало ясно после ряда случаев, когда «обращённый» предавал своих партнеров и убивал их стаю. Даже когда используя контрабандные перевозки (естественно, за очень большие деньги) дабы доставить туда нескольких каинитов, Шабаш был отвергнут загадочными местными жителями с их презрительным отношением к зверской натуре секты.

Из-за огромного смертного населения Азии (прежде всего в Китае и Индии) и мощных финансовых рынков (торговля с Японией и Кореей), Шабаш весьма заинтересован в установлении своей власти в этом регионе. Но, к их огромному разочарованию, кроме одного агента в Гонконге и стаи в Токио, Активности Шабаша в Азии не наблюдается. Все попытки установить влияние в регионе потерпели неудачу, а агенты Шабаша бесследно исчезали либо умирали прежде, чем успевали хоть что-то сделать. Прямые атаки с использованием больших стай пушечного мяса потерпели сокрушающие поражения от Катаянов, которые как будто появлялись из теней и проявляли ужасающие способности. Азия – гиблое место для Шабаша, и секта прямо-таки кипит от негодования после здешних неудач.

Единственный случай проникновения в Азию связан с Адонаи, номинальному лидеру Салюбри-антитрибу, который ссылается на древние легенды о путешествиях основателя его прежнего клана на Восток. Открытие ряда древних и непознаваемых символов в разрушенном храме в Камбодже вызвало явное оживление, когда Адонаи признал эти символы как примитивную форму секретного языка, которым пользовался его клан в древние времена. Однако, даже после прямого вопроса на эту тему, дипломаты Катаянов отказываются говорить о «семье предателя Жяо-Лята».

Кланы Шабаша

Возможно, в Шабаш и входит меньше кланов чем в Камарилью, но, тем не менее, его состав является намного более разносторонним – по крайней мере в отношении тех, кто состоит в рядах секты. Хотя в Камарилье намного меньше разнообразия среди кланов входящих в ее состав, Шабаш все же гордится своим универсальным составом среди своих вампиров. Конечно, вампиры секты уникальны, так же как и любой другой проклятый в Мире Тьмы, но их общая идеология имеет тенденцию к более тесному объединению.

До недавнего времени, Ласомбра и Цимисхи были самыми многочисленными кланами секты. В ночи завоеваний и осад все больше вампиров из других кланов и линий крови присоединялись к секте, увеличивая популяцию Шабаша. Ласомбра и Цимисхи все еще превосходят численностью других вампиров, соотношение уже далеко не то, каким было раньше. Критики этих двух кланов задаются вопросом, будет ли руководство секты пересмотрено с учением произошедших перемен, дабы отражать интересы «младших» кланов и линий крови.

Кланы Шабаша часто именуют себя «Отступниками» или антикланами, отвернувшись таким образом от Камарильских или независимых кланов, откуда они произошли. Отношение между отступниками и основными кланами несколько подпортились, так как пути и тех и других давно разошлись на почве философии, и похоже, что примирение становится всё менее возможным по мере приближения Геенны. Конечно, детали этого старого соперничества уже давно канули в Лету, но все еще встречаются некоторые вампиры с той же враждебностью, что возникла между отступниками и их кланами-прародителями.

Изложенное ниже является общим описанием кланов и линий крови Шабаша. Более подробную информацию вы можете найти во второй главе (кроме Цимисхов и Ласомбра, которые подробно рассматриваются ***Vampire: The Masquerade***).

Ласомбра

Клан Ласомбра, безусловно, является преобладающим в Шабаше. Их история увенчана благородством и уважением, хотя в нынешние ночи Шабаш, кажется, превратил это благородство в мрачную пародию на него. Ласомбра в основном являются консервативными, развращенными лидерами, чей характер изменяла их внутренняя тьма и столетия проведенные за плетением и распутыванием заговоров. Скорее всего, Шабаш был бы разрушен без управления кланом Ласомбра, утверждающим, что убил своего патриарха, и обещающим привести остальных к такой же победе.

Цимисхи

Естественные и чуждые одновременно, Цимисхи являются стареющим кланом с загнивающим положением. Большая часть звериной натуры Шабаша происходит именно из философии этого клана и ее последующего влияния на секту. Демоны требуют уважения к их победоносному прошлому, временам, когда они правили своими вассалами в Старом Свете с помощью железных когтей и древней магии. В наши ночи многие из духовенства секты принадлежат клану Цимисхи, составляя моральную и духовную основу Шабаша. Они славятся извращенным понятием чести и любовью к знаниям. Говорят, что легендарный Дракула называл этот клан родным, хотя его принадлежность какой либо секте или клану остаются под вопросом, как и факт его существования.

Отступники Ассамиты

Ассамиты Шабаша очень похожи на своих независимых братьев, однако они преданы секте и её целям, а не безделью, при котором старый и уважаемый клан притесняется остальными. Ассамиты-отступники заняли комфортную нишу среди кровавого Шабаша, поскольку им по нраву заниматься убийствами и диаблери. Большинство членов этого клана принадлежат подсекте известной как Чёрная Рука, или становятся тамплиерами, паладинами или иными исполнителями политики Шабаша. Удивительно, но клан поддерживает довольно мирные отношения со своей «прародительской» половиной, несмотря на «еретическую» веру в нодистскую философию Шабаша. Ассамиты Шабаша продолжают относится к своим предкам весьма высокомерно, так как они никогда не подвергались проклятью, лишь недавно сломанному нешабашитскими ассасинами.

Кровавые Братья

Кровавые Братья - странная линия крови вампиров, созданная с помощью тауматургических и иных мистических способов, а не Обращены, как остальные. Хотя ныне их лишь единицы, Кровавые братья являются примером порочности и разврата. Лишь изредка они работают на других вампиров секты в качестве боевой силы. Кровавые Братья объединяются в «круги», состоящие лишь из других Кровавых Братьев, а их причудливое Биотауматургическое

превращение лишает их личной воли. Хотя они и не могут сказать, что счастливы служить Шабашу, но делают это беспрекословно. К тому же Кровавые братья во время Обращения (и слияния) проходят процесс изменения плоти, который изменяет их внешность (и внутреннюю структуру), делая их очень похожими друг на друга. Обычно – хотя на самом деле ничего обычного в них нет – они находятся на выполнении гнусных махинаций Тзимисце и Ласомбра, когда тем нужно выполнить грязную работу не замаравшись.

Отступники Бруджа

Являясь поверхностно очень похожими на клан-прародитель, Бруджа Шабаша по иронии судьбы являются намного более консервативными, чем основной клан. Бруджа-антитрибу являются столпами стабильности шабаша, поскольку они больше пекутся о самом насилии, нежели о его причинах. Большинство рейдовых и фуражирских отрядов шабаша принадлежат этому клану, поскольку их мастерство в такого рода задачах уступает только их жестокости и преданности секте. Шабашитские Бруджа также превосходно подходят для вербовки, так как перевербовывают всех кого только могут обещаниями свободы и падения тирании старейшин. В отличие от очевидного отношения Камарильских Бруджа, они, кажется, не призирают секту, к которой принадлежат.

Отступники Гангрел

О Гангрелах как клане Шабаша можно сказать очень немного, так как большинство из них одиночки и индивидуалисты, которые на первый взгляд не особо полезны для секты. Клан делится на две подгруппы, более известные как городские Гангрел и сельские Гангрел. Сельские Гангрел больше похожи на клан-прародитель; будучи больше дикими и «простыми», они предпочитают компанию себе подобных стаям и ритуальным собраниям. Городские Гангрел более близки к мышлению стай, при этом являясь порождениями кошмаров урбанизированной местности в большей степени чем их кузены – вместо волков и летучих мышей безумие оставляет на них следы пауков, гиен и… других тварей. Городские Гангрел – великолепные городские хищники, они оттачивают свои инстинкты для удовлетворения своей жажды. Недавно довольно много Гангрел «отступились» в Шабаш, и если посмотреть на массовость этой миграции невольно задумываешься о ее причинах, тем более что многие из Гангрел часто упоминают о «пробуждении древнего ужаса»

Предвестники Черепов

Эти редкие и загадочные вампиры присоединились к Шабашу совсем недавно. Фактически, еще несколько лет назад никто о них даже и не слышал. Предвестники проявляют тихими и консервативными, предпочитая общение с духами умерших восторгу драки, несущему огонь и разрушения. Тем не менее они холодны и отчуждены, занимаясь убийствами и пытками в своих лабораториях. Все Предвестники непосредственно напоминают трупы – их кожа натянутая на кости наделяет их отвратительной, скелетоподобной внешностью. Они используют маски и другие методы сокрытия лица, так как их кожа стянута столь сильно, что они стали похожи на оскалившиеся черепа. Некоторые вампиры приписывают предвестникам темное и таинственное происхождение, так как их сила и знания слишком велики для «недавно возникшей линии крови»

Каисиды

Загадочные Каисиды, кажется, имеют мало общего с Шабашем, если вообще являются его частью. Однако, по какой-то причине, они симпатизируют секте. Те, кто слышал о Каисидах (что случается вообще-то довольно редко) полагают, что они имеют некую мистическую связь с Ласомбра, так как осязаемая темнота стелется вокруг Каисидов, подобно тому, как это происходит со Сторожами. В основном они, кажется, стараются держаться в отдалении

от дел секты, теряясь в древних письменах и забытых знаниях. Те несколько Каисидов, которых видели вне их убежищ, имели очень запоминающуюся внешность – странную синеватую кожу, заостренные уши, высокие скулы и чистые черные глаза. Возможно, только к лучшему, что они довольно замкнуты, поскольку очевидно, что с ними что-то не так.

Отступники Малкавиан

Малкавиан Шабаша поддерживают секту чисто номинально, если вообще ее поддерживают, хотя и являются одним из самых многочисленных кланов. Кажется, это их сумасшествие перечеркивает любые попытки ясности – они являются истинными монстрами, зачастую не управляемыми ничем, кроме ужасного голода или их собственных перевозбужденных зверей. В те редкие моменты, когда их рассудок проясняется, малкавиане внушают проклятую интуицию остальной части их клана, часто шепотом говоря о грядущих событиях или давно забытых секретах. Стаи Шабаша зачастую бывают вынуждены вывести из строя своих братьев Малкавиан, чья взрывная и смертоносная ярость заставляет их нападать и калечить не разбираясь союзник перед ним или противник. Некоторые из малкавиан Шабаша упомянули «заражение» их коллег из Камарильи, но никто за пределами клана не знает, что они под этим подразумевают.

Отступники Носферату

Носферату Шабаша являются двумя крайностями – в их рядах присутствуют и самые развращенные злодеи секты, и самые гуманные кающиеся грешники. Хотя многие члены секты и высмеивают последних, как излишне мягкотелых, клан в целом слишком полезен секте, чтобы сбрасывать его со счетов. Носферату Шабаша являются одними из самых яростных последователей Путей Просветления Шабаша, поворачиваясь спиной к ценностям, которые они больше не разделяют. Отступники Носферату часто создают стаи, состоящие только из Носферату, и собирают секреты подобно своим прародителям из Камарильи. На самом деле, отступники Носферату из всех вампиров Шабаша, скорее всего, сохраняют наилучшие отношения с основным кланом, что позволяет им знать больше о Камарилье, чем остальным кланам Шабаша.

Пандеры

Хотя они и не являются кланом в прямом смысе этого слова, Пандеры все же заслужили некоторый статус внутри Шабаша. Пандеры обьединяют отбросы Шабаша – они являются «каитифами» секты, без клана и поддержки, они все же верны идеалам секты. В отличие от каитифов, пандеры признаны и являются равными всем… по крайней мере в теории, если не на практике.

Отступники Равнос

Отступники Равнос отшатнулись от своего цыганского наследия и более не поддерживают никаких отношений (кроме враждебных) с основным кланом. Равнос Шабаша – одни из наиболее диких вампиров в секте, их любовь к путешествиям, которая все еще течет по не-мертвым венам, а также их злые пути сделали их еще более злобными, чем независимые Равнос. Почти все отступники Равнос не являются цыганами: отвернувшись от клана-прародителя, Равнос Шабаша также отвернулись и от своих старинных путей. Многие отступники Равнос служат Шабашу разведчиками, пользуясь своей кочевой природой и мастерством Химерии.

Отступники Салюбри

История Шабаша недавно ознаменовалась таким событием как присоединение недовольных салюбри к Чёрной Руке. Отбирая и обращая маленькую элитную армию последователей, эти Салюбри объявили личную вендетту против Камарильи, объявив, что там с самого начала нашли приют лишь убийцы и враги их рода. Хотя Шабаш и кажется довольно странным местом для тех, кто оскорбился убийством своих старейшин (как минимум это верно для остальных шабашитов), отступники Салюбри, кажется, принимают во внимание всю философию секты только для того, чтоб пользоваться её преимуществами. Для них преданность секте ограничивается войной с Камарильей. По традиции «отступников», Салюбри Шабаша отвернулись от «клана» который их породил из-за неприязни к их слабости и фатализму.

Змеи света

Предположительно, Змеи Света появились из еретического течения последователей Сета. Являясь последователями взглядов ближе к вуду, чем к тайной вере их египетских прародителей, фракция нашла прибежище в Шабаше в конце 1960-х (когда секта закрепилась на Гаити и свергла присутствие Сетитов). Змеи Света считают, что Сетиты пытаются воскресить своего бога-вампира, богохульного глупца, что может положить начало Геене и пробудить остальных Патриархов. Змеям Света ещё предстоит проявить себя перед сектой, но свои намеренья они уже показали – они с той же яростью противостоят своему предку, с которой «родительский» клан его поддерживает.

Отступники Тореадоры

Эти вампиры объединили в себе все мерзкое и бесчеловечное, что только может быть как в Шабаше, так и среди клана Тореадор. Также, как их родственники из Камарильи могут быть поглощены созерцанием красоты, отступники Тореадоры, благодаря их длительной связи с Шабашем, находят красоту в человеческих страданиях, боли и изысканной жестокости. Они действительно развращены, наибольшее удовольствие они получают, пытая других, и упиваясь кровью, которой они окружают себя. Тореадоры Шабаша одновременно далеки от одних, и очень близки к другим своим человеческим качествам – они очень хорошо понимают побуждения смертных, хотя и сильно их извращают. Некоторые шабашиты не поминают всуе отступников тореадоров, полагая, что те являются еще большими безумцами, чем малкавиане, и считают, что Искусителей интересует только страдание ради своего удовольствия, а не какие-то эфемерные цели. Подобно своим родичам из Камарильи, тореадоры Шабаша являют собой «высший свет» секты, хотя в действительности их общество вредно и кроваво.

Отступники Вентру

Вентру в шабаше больше всего напоминают свой клан, каким он был в давно минувшие ночи, к тому же они действительно ненавидят свой «родительский» клан за то, чем он стал ныне. В то время, как Вентру Шабаша являются влиятельными финансистами и корпоративно-комерческими принцами, Вентру Шабаша – это рыцари и паладины, присягнувшие поддерживать путь Шабаша ценой не-жизни и искупить вину за чрезмерную жадность своих предшественников. Они придерживаются жестких норм дворянства, и многие из них нашли свое место в рядах Чёрной Руки или тамплиеров. Инквизиция Шабаша, посвятившая себя борьбе с инфернализмом, состоит преимущественно из отступников Вентру. В действительности, хотя многие говорят это с иронией, отступники Вентру являются самыми преданными сторонниками секты.

Об отступниках Тремерах.

Брат Сайс не присутствовал на Эсбате в течении месяца.

Я должна отметить, что хотя мы и посещаем его по своему желанию, это все же привело меня в замешательство. Возможно ему просто не повезло – он мог попасть в лапы Люпинов или пасть жертвой тайного волшебства смертных магов. Возможно дьявол лично изволил явится за его душой. Или, возможно, ритуалы брата Сеза пошли наперекосяк.. но так как я отвечаю за стаю, я должна знать это.

Для того чтоб найти это место, Универсидад дель Терсер Сиркуло дель Серпьенте Дорадо[2], мне понадобилось около шести месяцев. Оно находилось на глубине примерно в четверть мили под землей.

Сперва мне казалось, что должны быть некие обереги или проклятия, разбросанные на пути сюда, дабы скрыть это место от посторонних, но оказалось, что их нет. Можете представить себе мое удивление, когда я безпрепятственно прошла через позолоченные двери в его наисекретнейшее место.

(«Беспрепятственно», возможно, не является лучшим словом, которым можно описать плаванье по зловонному вестибюлю вместе с огромным белым аллигатором, который чувствовал себя тут как дома и преследовал меня ещё с верхних уровней лабиринта, расположенного перед входом в часовню глубоко под улицами Мехико.)

На всём вокруг лежал отпечаток сильного, но очень непродолжительного пожара. Старинные книги и стеллажи почернели и обуглились, ритуальные надписи на полу были разорваны и стёрты, а удушающий запах угарного газа всё ещё витал в воздухе. Наиболее интересной мне показалась странная архитектурная особенность комнаты – в ней находились около сотни колонн из человеческих останков. При более близком рассмотрении оказалось, что эти столбы не служат для поддержания потолка комнаты, кроме того я заметила, что у каждой колонны есть выразительное человеческое лицо. Когда я очень аккуратно прикоснулась к одному из них, колонна тут же рассыпалась на пол, обнажив нечто вроде расплавленного серебра среди обугленных останков.

Я боюсь, брат Сез больше не сможет присоединиться к нам, как и ни один из его товарищей Тремер.

– Матильда Солис, священник стаи, из письма к Епископу Сикатрису из Тихуаны

Структура Меча Каина

Хотя это со стороны это трудно заметить, но Шабаш имеет строгую иерархию. У секты есть лидеры и последователи, командующие и пехотинцы, как и в любой другой боевой группировке.

Конечно, секта это не совсем «боевая группировка». Шабаш не проводит ночи напролёт в постоянной борьбе с камарильскими вампирами или коварными Патриархами.

На первый взгляд, разница между городами, контролируемыми Шабашем и Камарильей невелика, разве что повышенный уровень преступности, повышенное число пропавших без вести, больше кровопролития и меньше надежды на спасение. С другой стороны, в Мире

Тьмы на этот счёт всё относительно, и то, на что закроет глаза епископ одного города, может подвести к Окончательной Смерти в другом.

Шабашем не столько управляют, сколько направляют его движение – даже регент и кардиналы делают свое дело из преданности целям секты. Однако, главенство в Шабаше сомнительно. Высшие эшелоны власти Шабаша постепенно теряют контакт с молодыми вампирами, еженощно рискующими не-жизнью в боях. У подножия иерархической пирамиды решения дуктуса или священника иногда имеют больше веса, чем подобные распоряжения из уст архиепископа или епископа города. В конце концов, Шабаш губит именно его фанатичное следование своим целям, поскольку неорганизованность является основным признаком секты, поклявшейся сохранять свободу, и это же не дает ей достигнуть последовательных успехов. Несмотря на кажущую рабскую преданность секте, члены Шабаша - прежде всего вампиры. Вечно паразитируя на обществе, им приходится иметь дело с теми же опасностями, что и другим Проклятым — с охотниками на ведьм, другими каинитами и прочими сверхъестественными существами, время от времени появляющимися в городах, которые могут даже оказаться среди тех, на ком паразитируют вампиры, и которые, едва поняв это, сразу решают немедля покончить с нежизнью вампиров Шабаша, как и с любой другой угрозой. Хотя они никогда бы так не сказали, но вампиры Шабаша поддерживают негласный Маскарад; секта не глупа, и её лидеры знают, что нельзя будет добиться успеха, если секта прекратит свое существование прежде, чем найдет способ выполнить свои цели. Поэтому, Шабаш создал несколько должностей, призванных служить его интересам. Эти должности большей частью созданы искусственно, хотя у любого вампира, которому удалось достигнуть одной из них, конечно, есть личная власть или влияние, чтобы поддержать её. Вампиры Шабаша, будучи необузданными в высшей степени существами, испытывают злобу и зависят в той же спенени, что и любая гарпия Камарильи или анарх-диссидент — внутренняя политика секты столь же запутана, как и в Камарилье, хотя Шабаш притворяется, будто он выше таких вещей (по крайней мере, перед другими). Вампиры на различных уровнях власти без исключений обязаны услугами другим шабашитам, и, ведя вендетты против других, они используют все ресурсы, доступные им, чтоб затруднить жизнь своим врагам, и возникающая при этом сложная система взаимных услуг ничем не отличается от той, что свойственна Камарилье.

Доходят слухи, что недавние беспорядки, вызванный Инквизицией (см. ниже) в Монреале, являются прямым результатом попыток одного вампира, пытающегося работать на слишком много фракций одновременно друг против друга. Последствия ясны любому каиниту, знакомому с Камарильей.

Однако Шабаш сильно укрепил свои позиции, проводя завоевательную кампанию, равной которой не было начиная с колонизации Нового Мира. Недавние крестовые походы в Майами, Атланте и Атлантик-Сити обратили внимание Шабаша на Восточное побережье Соединённых Штатов, в то время как относительно бескровный захват власти в Вашингтоне (округ Колумбия), и различных частях Европы доказывают, что Шабаш столь же умело плетёт интриги, как и ведёт партизанскую войну. Однако, консервативные члены секты выступаюают против почивания на лаврах, утверждая, что «самодовольство проиграло не одну войну». Однако, крестовые походы Шабаша чаще терпят поражение, нежели одерживают победу, поскольку линии связи и обязанности несогласованы, что приводит к неспособности секты развить успех.

Чтобы схематично наметить обязанности, Шабаш создал для себя довольно грубую организацию. В теории подобная организация обеспечивает сильную основу для лидерства секты, любыми средствами пробивавших себе путь к выдающемуся положению. Однако, на практике, подобная модель ломается, поскольку старшие вампиры требуют старомодных демонстрирований подчинения от Каинитов ниже себя, а младшие вампиры открыто бунтуют против лидеров, которые должны искать удачные стратегии вместо того, чтобы

составлять заговоры друг против друга подобно развращенной Камарилье. Возможно, Шабаш свой самый главный враг, ведущий многие бои в сердцах и умах участников секты.

Титулы.

Шабаш придает большое значение этикету и ритуалам, хотя и они везде идут собственным путём развития. На практике, подобно разным религиозным организациям, секта приняла систему титулов для более удобного обозначения места «солдат» в их «армии». Такие титулы зачастую являются почётными, хотя множество тщеславных вампиров секты получили титулы весьма далекие от их фактических заслуг.

Ниже представлены несколько титулов секты и формы обращения к их носителям. Игроки и Рассказчики вольны придумывать собственные – ведь намного лучше будет встретить Викария из Алого Братства, чем очередного священника безымянной стаи.

Титул	**Альтернативный титул**	**Обращение**
Регент	нет	Ваше наивысшее превосходительство
Кардинал (всегда прикреплён к определённому региону)	Владыка (High Lord)	Его (её) Высокопреосвященство
Прискус	Великий магистр, Монсиньор (Great Master)	Его (её) преосвященство
Архиепископ (всегда прикреплён к определённому региону)	Архидьякон, Отец-настоятель (Мать-настоятельница)	Его (её) высокопреподобие
Епископ (всегда прикреплён к определённому региону)	Дьякон, Пресвятой отец (мать)	Его (её) высокопреподобие
Тамрлиер/Паладин	Лорд (Леди)	Сэр (Леди)
Дуктус	Лорд (Леди), Сержант, Шеф и т.д.	По титулу
Священник	Отец (Мать), Магистр, служитель и т.д.	Преподобный Сэр (Госпожа)
Член стаи	нет	Брат (сестра)

Множество молодых Шабашитов презирают использование титулов, полагая их пережитками былых ночей и аристократии. В действительности и многие из радикально настроенных старых членов секты с ними согласны – если Шабаш оппонирует притеснению со стороны старейшин, то как можно, пребывая в здравом уме, цепляться к прозвищам и титулам, которые подразумевают различие? Естественно, почти весь Шабаш знаком с титулами и формами обращения к ним; если быть невежественным, можно получить множество проблем… или даже хуже.

Регент

Регент Шабаша, согласно замыслу, должен координировать основную стратегию секты, подобно смертному диктатору или президенту корпорации. Однако, фигура регента в основном поддерживается собранием других могущественных вампиров и не имеет большого влияния на секты в целом. Молодые шабашиты часто излишне демонстративно отвергают эту, по их мнению, лицемерную фигуру власти, а старшие члены секты не подчиняются её предписаниям ради личной выгоды. В конце концов, регент может потребовать оказания услуг, вассальной клятвы или уважения, но ему следует быть достойным оказания таких услуг, поскольку в Шабаше нет недостатка в наивных и амбициозных каинитах, которые, не колеблясь, захватили бы эту должность.

Обычные обязанности регента — если можно так сказать о вампире, который проводит целый месяц в холодных объятиях сна — состоят, прежде всего, в приёмах высшего света секты, выслушивания отчётов о выполнении заданий, составлении заговоров против других вампиров (в секте и за её пределами), а также размышлений о том, какой бы стратегический манёвр предпринять. К списку следует добавить непрестанную борьбу за влияние, нападения и ответы на удары, чтобы загнать врагов в угол, отправление ритуалов и разгадывание бесчисленных интриг, продолжающихся среди немёртвых уже на протяжение столетий.

Убежище текущего регента Шабаша, Мелинды Гэлбрэйт, находится в Мехико. Будучи тореадором-антитрибу, она привлекает внимание многих клеветников, полагающих, что она занимается мелкими делами секты больше, нежели её главной целью. Безусловно довольная предложить хлеба и зрелищ низшим ступеням иерархии, регент совершает ритуалы с большой роскошью и помпезностью. Однако, Гелбрейт оказала поддержку нескольким ключевым осадам в Северной Америке. По этой причине она не пользуется большой поддержкой Шабаша Старого света, считающем, что она уделяет слишком много влияния сиюминутным задачам и потому не видит картины в целом.

Кардинал

Кардиналы наблюдают за деятельностью Шабаша в крупных регионах. Находясь в иерархии выше архиепископа, кардиналы координируют действия Шабаша в городах и направляют их на Великий Джихад.

Кардиналы обладают невероятным объёмом власти, ибо их влияние распространяется на огромные территории. К тому же, даже если где-то у них нет непосредственного влияния, инструментами воздействия там обладают их подчиненные. И не стоит заблуждаться – работа кардинала не сводятся исключительно к управлению регионом. Кардиналы несут ответственность за крестовые походы: это их прямой долг – приводить города, находящиеся в их епархии, под власть Шабаша. Разумеется, это весьма непросто: чтобы город пал, требуются годы планирования, подготовки, а иногда и активных боевых действий. К тому же, проникновение и захват требуют филигранной точности. Грубый штурм нередко оставляет город абсолютно бесполезным.

И кардиналам приходится идти по лезвию бритвы. С одной стороны, им приходится еженощно доказывать свою полезность в качестве кардиналов и способность поддерживать Великий Джихад. А с другой – действовать приходится аккуратно и расчётливо, ибо превращение города в развалины снижает ценность как города, так и кардинала, «захватившего» его.

Большинство членов Шабаша видят кардиналов не чаще раза в год, если вообще видят, но обязанности, налагаемые саном, вынуждают их быть в непрерывном контакте с епископами, архиепископами, прискусами и, разумеется, регентом. Остальные вампиры в большинстве своем видят кардиналов на крупных праздниках или во время проведения особо важных ритуалов.

Вряд ли есть два одинаковых кардинала – некоторые из них становятся воинственными полководцами, шагающими в первых рядах штурмующих город орд Шабаша и сметающих осмелившихся выступить против них с пугающей лёгкостью. Другие являются хитрыми тактиками, осторожно просчитывающими каждый шаг подчиненных им вампиров. Есть и харизматичные лидеры, способные своими речами довести толпу до безумия и направить её на ничего не подозревающих, мягкотелых камарильских «Собратьев». Объединяет кардиналов одно – подчиненные их боятся, ибо кардиналы обладают огромной физической, мистической и политической силой, и за потерей их расположения нередко следует потеря жизни…

Прискусы

Элита Шабаша, прискусы являются древними и могучими вампирами, избранными конклавом для службы в качестве советников. Прискусы обычно не требуют какой-либо власти, они не отвечают за поддержание влияния Шабаша в отдельно взятом городе, не должны они и координировать осады или иные боевые действия. Вместо этого прискусы предлагают свои уникальные знания и способности другим членам секты, которыми обычно являются регенты, кардиналы и архиепископы.

Тем не менее, прискусы нередко становятся весьма влиятельными политическими фигурами, обычно за счет тех, кто недооценил их. Большинство прискусов принадлежит к Кланам Ласомбра, Тзимисце и Тореадорам-антитрибу, хотя какие-либо формальные правила, ограничивающие вход в круг прискусов по клану, отсутствуют. Конечно же, сан прискуса требует, чтобы претендент доказал свою исключительную полезность для секты – ни одного вампира моложе 200 лет среди прискусов пока еще не было.

Для молодых вампиров, прискусы являются воплощением лицемерия Шабаша. Мыслят они примерно так:

Да, они доказали свою верность секте – но в отличие от нас они не делают это каждую ночь в сражениях с приспешниками Камарильи. Когда-то, век-другой назад, некий прискус, возможно, и сделал что-то выдающееся для Шабаша, но чем, чёрт его подери, он занимался столетия после этого?

В силу сложившихся обстоятельств молодым вампирам редко выпадает шанс увидеть прискуса в действии. Преданные регенту и являющиеся её опорой, большинство прискусов действует на уровне, где определяется сама политика Шабаша. Молодые вампиры, впрочем, частично правы в своей оценке ситуации. Конклав (также включающий нескольких кардиналов) весьма напоминает верхние слои Камарильи, в том, как старейшины наносят друг другу коварные удары и грызутся за сферы влияния друг друга в извечной борьбе за власть Каинитов. Роль прискусов заключается в том, чтобы долгосрочные интересы Шабаша не затерялись в этой грызне, и они добиваются этого тщательно продуманными действиями и мудрыми советами. Эта роль служит интересам всего Шабаша, так как позволяет молодым вампирам видеть реальные плоды их действий, а старейшинам секты наслаждаться роскошью, полученной за века предательств и двойной игры и лишь изредка предпринимать серьёзные усилия для достижения целей Шабаша.

Большинство прискусов находятся в весьма почтенном возрасте и большую часть времени проводят в торпоре, пробуждаясь лишь когда секта нуждается в их мудрости и силе, или же когда близится гениальный ход разыгрываемой ими комбинации. В их же ведении находится и продвижение в верхних эшелонах власти Шабаша – будь то выбор конклавом нового члена из стоящих ниже в иерархии секты вампиров или назначение нового архиепископа, невозможное без протекции прискуса.

Глупы те, кто считают, что жизнь прискуса состоит из одних Кровавых Пиршеств и прочих эпикурейских радостей по-вампирски. При жизни большинство прискусов были дворянами или военными стратегами, и их богатый опыт верно служит секте и поныне - когда успех осады или ее провал покоятся на информации о том, какую оборону может организовать Принц, или когда нужно определить, кого из симпатизирующих Шабашу вампиров возможно убедить отвернуться и не вмешиваться, когда стаи Шабаша хлынут в город, - последнее слово остается за прискусом. Такова его роль: максимизировать малейшие изъяны противников проверенными самим временем методами. В некоторых городах у архиепископа или совета епископов под рукой находится прискус, всегда готовый помочь

власть предержащим советом. И не стоит удивляться, если на самом деле именно он является истинной силой, стоящей за троном публичной фигуры власти…

Архиепископы

Архиепископы занимаются ночной жизнью отдельных городов, чаще всего – как самые сильные вампиры в районе. Назначаемые кардиналами региона, архиепископы несут ответственность за всех вампиров, что подчиняются им, и они должны содержать город так, чтобы он лучше всего служил интересам Шабаша. Разумеется, интересы Шабаша не всегда (скорее, наоборот, крайне редко…) согласуются с интересами смертных города. Обычно города, в которых властвует Шабаш, пустеют или превращаются в бурлящий котел преступности – что вполне соответствует интересам секты.

Большинство архиепископов поддерживают политику «неразглашения», схожую с Маскарадом. Менее строгая, чем Маскарад, политика Шабаша строится скорее не на секретности, а на пренебрежении к смертным. Это является одной из причин роста преступности в городах Шабаша: всегда легче убить смертного, который видел вампира, чем зачищать последствия. Учитывая общее отношение к смертным, которое разделяют большинство вампиров Шабаша, большая часть архиепископов вполне удовлетворена подобным методом разрешения проблем.

Архиепископ, как и предполагает его титул, главенствующая фигура духовенства Шабаша в городе. Большинство архиепископов были священниками стай до того, как получили свои посты. (Этот факт несколько проясняет ситуацию с должностью – мало кто из архиепископов старше 200 лет, а те, кто старше – значительно старше, и стали архиепископами в силу того, что были самыми старыми и влиятельными вампирами в своем городе. По-настоящему древние каиниты Шабаша либо принадлежат к кардиналам или прискусам, либо не носят титулов вообще).

Архиепископы активно участвуют во многих Высоких Ритуалах городских каинитов, и устанавливают локальные и региональные Низшие Ритуалы.

Епископы

Если в городе нет архиепископа, то обычно власть Шабаша представляет совет, включающий в себя, в зависимости от размера города, от трех до пяти епископов. Их долг аналогичен обязанностям архиепископа – поддержание влияния Шабаша в городах и духовное руководство над вампирской паствой.

Чаще всего епископы Шабаша в прошлом являлись священниками стай, хотя немало епископов до повышения было дуктусами. Большинство епископов выбираются прямо из стай и имеют возраст меньше, чем 200 лет. В силу малого возраста и меньших способностей (по сравнению с архиепископами) организуется совет. Благодаря подобной структуре епископу, не обладающему необходимыми познаниями в какой-то сфере, не приходится относящимися к этой сфере делами заниматься.

Разделение власти всегда создает конфликт среди тех, между кем она разделена. Священники Шабаша не славились спокойным характером никогда, так что совет особо упёртых лидеров нередко загоняет себя в тупик. Именно поэтому епископы отвечают напрямую перед кардиналами, которые не ограничены в выборе средств влияния, с помощью которых можно поставить создающих проблемы епископов на место и заставить приносить пользу общему делу Шабаша. В некотором роде, позиция епископа требует больше от своего обладателя, чем сан архиепископа, ибо там, где архиепископ с лёгкостью преодолевает

сопротивление своими методами (от архиепископа к архиепископу разнящимися), епископу приходится прибегать к дипломатии.

Дуктус

Дуктусы возглавляют отдельные стаи каинитов – и занимаются делами, относящимися лишь к этим ячейкам Шабаша. Большинство стай насчитывает от трех до семи индивидуумов, так что позицию дуктуса можно сравнить с главарем шайки преступников или вождем небольшого племени.

Титул дуктуса во многом является почётным, так как прежде всего отражает признание самого выдающегося каинита стаи другими её членами. Хотя с титулом приходит некоторая власть, дуктус, активно ей пользующийся, рискует получить под зад коленом или чем-нибудь пожёстче, в результате оказавшись в ближайшем помойном контейнере. В лучшем случае – в худшем за злоупотребления ему могут забить кол в сердце и оставить в каком-нибудь безлюдном местечке дожидаться рассвета. В виду этого дуктусам приходится полагаться на обаяние и силу личности в процессе руководства стаей. Они работают в тесной связке со священниками стай для координации атак, роста влияния секты в целом и стаи в частности, а также служат связующим звеном между стаей и епископами и архиепископами.

Дуктусы могут созывать эсбат – общий сбор стаи, и большинство делают это еженедельно. На эсбате священник проводит наиболее важные обряды (вроде Братания), после которых стаей обсуждается прогресс в достижении поставленных дуктусом целей. На эсбате дуктусы распределяют обязанности членов стаи – кто-то должен заботиться об убежище, кто-то – избавляться от тел, и т.д.

Позиция дуктуса, за некоторыми исключениями, является верхушкой карьеры для любого кочевого каинита. Кочующие каиниты Шабаша постоянно путешествуют, и, соответственно, не могут получить сан архиепископа или епископа. Конечно, теоретически, они могут стать прискусами, кардиналами или даже регентом… теоретически.

В иерархии Шабаша дуктус превосходит всех в стае – даже не являясь её самым старым членом, он является её самым чем-то, и это что-то он всегда может продемонстрировать в случае, если его власть будет поставлена под вопрос. Мудрый дуктус, разумеется, прислушивается к мнению стаи, прибегая к принуждению или приказам лишь тогда, когда остальные отказываются прислушаться к его аргументам.

Священник стаи

Священники являются духовными пастырями стай Шабаша. Большинство священников принадлежат к клану Тзимисце, но представитель любого клана может стать священником – после должного обучения

В иерархии стаи они находятся сразу же за дуктусом, и в их непосредственные обязанности входит проведение всех ритуалов, соблюдаемых стаей, а также разработка нескольких собственных, для внутреннего пользования стаей. Подобные ритуалы не только увеличивают привязанность членов стаи друг к другу, но и позволяет группе каинитов заявить о себе как об уникуме – потому что у них есть сформировавшиеся традиции, чтобы эту уникальность подтвердить.

Во всех стаях есть как минимум один священник, хотя в некоторых достаточно крупных может быть два. В случае, если дуктус убит, священник занимает место лидера стаи до тех пор, пока новый лидер не будет назначен епископом или архиепископом (или, в случае независимой или кочующей стаи, самой стаей).

На плечах священников лежит огромная ответственность. Они должны удерживать своих братьев по стае от падения в инфернализм или потери контроля над Зверем. Чаще всего священники оставляют свою Человечность, вступают на Путь Просветления, и помогают вступить и двигаться по Пути Просветления остальным членам стаи. Таким образом, очевидно, что священник стаи является колдуном и советником.

Храмовник

Также известные как паладины, храмовники являются элитными телохранителями епископа или иного занимающего достаточно высокое положение в иерархии Шабаша каинита. Хотя у них отсутствует формальная организация, получить звание Храмовника – великая честь для любого каинита. Храмовники являются символом силы Шабаша и обладают незаурядными и общепризнанными боевыми способностями.

Храмовники исполняют множество обязанностей, но преимущественно в военной сфере. В свите большинства архиепископов присутствует несколько паладинов, которые решают некоторые деликатные проблемы, требующие аккуратного применения оправданной жестокости, а Инквизиторам храмовники обычно сопутствуют в качестве силовой поддержки во время странствий и испытаний.

Храмовники не могут стать членами Чёрной Руки – они редко принадлежат к какой-либо фракции и верны лишь тому, кому принесли присягу. Другие каиниты относятся к ним как к ищейкам и дуболомам старейшин Шабаша – храмовники всегда в распоряжении лидеров секты, хотя они могут принадлежать к стаям во время периодов бездействия или быть почетно освобождёнными от своих обязанностей, когда вышеупомянутым лидерам не требуется пребывающая в постоянной готовности ударная сила.

Фракции Шабаша

Шабаш вряд ли можно считать монолитным образованием – особенно если брать в расчет то, что основу его идеологии составляют принципы личной свободы и ряд космополитических идей. Секта служит прибежищем для множества групп и фракций вампиров, которые встали под стяги Шабаша, преследуя собственные цели (совпадающие с целями секты, разумеется) или в попытке повлиять на направление движения секты в целом. Учитывая общую хаотичность Шабаша, не так уж и сложно обнаружить среди членов стаи одного-двух приверженцев подобных фракций, хотя большинство каинитов Шабаша поддерживает все-таки не фракции, – а Меч Каина в целом. Так или иначе, эти фракции весьма многочисленны, и некоторые уже стали неотъемлемой частью Шабаша.

Чёрная рука

Чёрную Руку можно смело назвать сектой внутри секты – ибо она является уникальной группировкой вампиров, довольно сильно отличающейся от остальных фракций Шабаша. Чёрная Рука (также известная как Рука, реже *manus nigrum*) не является абсолютно независимой фракцией, поскольку все её члены лояльны Шабашу.

Чёрная рука состоит из вампиров разных кланов, но преимущественно в её рядах состоят выходцы из кланов Гангрел и Ассамитов. Большинство ее членов являются прирожденными бойцами, для которых принадлежность к клану является в лучшем случае третичной. Бойцы Чёрной Руки редко формируют постоянные стаи – большая часть их рассредоточена по простым стаям, и объединяются в камуты лишь в ходе грандиозных осад или крестовых походов.

Некоторые вполне обоснованно считают Чёрную Руку спецназом, находящимся в распоряжении лидеров Шабаша. Её бойцы являются профессионалами во всех аспектах войны, от интриг и разведки до ликвидаций и непосредственно боевых действий. Широкомасштабные или продолжительные операции Чёрной Руки практически неизвестны, хотя некоторые особо древние (для Шабаша) вампиры могут припомнить пару подобных случаев, - но гораздо чаще на решение конкретного задания посылаются специально для этого сформированные отряды или стаи. Старейшин Шабаша подобное положение вполне устраивает, но некоторые опасаются, что независимое положение этой секты внутри секты рано или поздно приведет к попытке переворота. Однако на протяжении всей истории Шабаша Чёрная Рука не давала поводов сомневаться в своей лояльности.

Лидеры Шабаша активируют ячейки Чёрной Руки для проведения ключевых операций в ходе штурмов или осад удерживаемых Камарильей городов. Число профессиональных убийц, входящих в Чёрную Руку, возможно, превышает долю подобных каинитов в любой иной организации, и многие из этих вампиров специализируются в террористической тактике и нарушениях Маскарада. Теоретически, каждый представитель иерархии Шабаша, начиная с епископа, может запросить поддержку Чёрной Руки, а члены самой организации обязаны помогать друг другу. Однако обращение к ней сродни вызову кавалерии или даже артиллерийского удара и подразумевает крайне тяжёлое положение вещей, – подобные меры, предпринятые без достаточно весомой причины, бросят тень на вызвавшего как в глазах Руки, так и в глазах всего Шабаша.

Высокопоставленные руководители Руки выбирают кандидатов на вступление в организацию на индивидуальной основе из основной массы каинитов Шабаша. Членство в Чёрной Руке – это вопрос престижа в Шабаше, наподобие принадлежности к элитным подразделениям специального назначения в армии (что является весьма точной аналогией). Рядовые члены секты знают об этом, равно как и догадываются о критериях – и потому стараются привлечь внимание, демонстрируя свои боевые навыки – участвуя в одиночку в Диких Охотах, вызываясь на выполнение ответственных заданий в ходе осад или даже вызывая членов Чёрной Руки на дуэль.

Избранный кандидат проходит ряд испытаний, призванных проверить выносливость, силу, волю, ум и боевые навыки вампира. Нередко проверки включают хождение по пылающим углям, роль дичи в охоте испытанных членов Чёрной Руки, широкомасштабные тесты на "способность к насилию", в результате которых увечья получают десятки, а то и сотни смертных, понятия не имеющих, как, за что, и почему. Если перспективный член прошёл все испытания и был принят в организацию, ему выделяют ментора, который обучает нового рекрута путям фракции и делает из него ещё более хорошего солдата.

Широко известен (хотя не так часто встречаем – афишировать членство в Чёрной Руке не принято) отличительный знак фракции – клеймо в виде черного полумесяца на ладони правой руки. Только с его получением вампир становится истинным воином Чёрной Руки. Клеймо это может быть спрятано или загримировано (регулярно практикуется шпионами фракции), но не удалено. Членство в Чёрной руке длится до Окончательной Смерти каинита.

В качестве главного военного совета, генералов и лидеров фракции действуют так называемые Серафимы. Четыре Серафима отвечают непосредственно перед регентом, и являются непременной частью конклава при обсуждении глобальной стратегии войны или особо крупномасштабных операций. Ниже них стоят доминионы, отвечающие за координацию действий отдельных групп воинов Чёрной Руки. Еще ниже сержанты, лейтенанты и рядовые (если в отношении подобных элитных бойцов это слово применимо), которые и проводят большинство операций, предпринимаемых фракцией.

Многие члены Шабаша уважают Чёрную Руку за то, что она сплачивает секту в трудные времена. Так, когда в рядах Шабаша бушевала Первая и Вторая Гражданские Войны, Чёрная Рука оставалась единой, что позволило сохранить влияние в городах, которые неминуемо пали бы, когда в Камарилье прознали про междоусобицы в Шабаше.

Один из Серафимов, Дьюх, относительно недавно начал создавать стаи, полностью состоящие из бойцов Чёрной Руки и действующие на постоянной основе. Это не могло не вселить в лучшем случае беспокойства (а в худшем – ужас) в сердца многих влиятельных каинитов Шабаша. Неизвестно, какие именно цели он преследует созданием этих «колонн», но учитывая, что в последнее время в активных действиях Руки наблюдается некое «затишье», можно строить самые мрачные предположения. Это затишье стало поводом для критики фракции её противниками, аргументирующими свои сомнения в её полезности тем, что большинство недавних успехов в Джихаде произошли без сколько-нибудь видимой поддержки со стороны Чёрной Руки… (переведено не до конца)

Инквизиция Шабаша

Основные принципы деятельности Инквизиция Шабаша позаимствовала у Инквизиции Испанской – политическая фракция, в руках (или на плечах) которой лежит право и обязанность выкорчёвывать еретиков и инфернализтов из рядов Шабаша. Созданная для противостояния последователям Пути Откровений Зла, скрывающихся в рядах Шабаша, Инквизиция последние несколько лет действовала чрезвычайно успешно, причём особо отметить стоит её операции в Детройте и Монреале. Методы Инквизиции вампиров от методов смертных мало отличаются: обвинение в инфернализме вряд ли будет иметь обратный ход, а к обвиняемому в ходе процесса практически наверняка будет применён весь накопленный за века пыточный арсенал.

Недавний успех привел к удвоению численности инквизиторов Шабаша – с пятнадцати до тридцати. Все инквизиторы являются уважаемыми, проверенными (и могущественными) членами Шабаша. Ячейки Инквизиторов путешествуют по контролируемым Шабашем территориям, устраивая сессии и карая обвинённых в ереси. Несмотря на успех в обнаружении инфернализтов, Инквизиция имеет далеко не самую лучшую репутацию – во многом благодаря своим методам допроса и применяемым наказаниям. Обвинённый в инфернализме скорее всего будет клеймён, пытан огнем, расчленён и избит, а, признав свои преступления (или если они будут доказаны), обретет длинную, медленную Окончательную Смерть, в комплекте с изощренными пытками, предназначенными исключительно для того, чтобы сделать смерть казнимого наиболее болезненной. Многие инквизиторы испытывают извращённое удовольствие, приводя в исполнение смертные приговоры (известные как аутодафе), калеча жертв, запуская насекомых под их кожу или прожаривая плоть на медленном огне. Большинство членов Шабаша предпочитают игнорировать подобное эксцентричное поведение Инквизиторов, опасаясь обвинения в ереси.

Инквизицию Шабаша можно считать (собственно говоря, так оно и есть) политической силой – хотя бы потому, что её представители присутствуют практически во всей иерархии секты, от архиепископов до священников стай. Сейчас она стоит на грани, после пересечения которой сила становится инструментом, но еще за неё не шагнула – во многом потому что её члены слишком погружены в выполнение непосредственных обязанностей, и практически не поддаются на попытки манипуляции со стороны.

У Инквизиции в руках беспрецедентная (особенно для построенного на принципе свободы Шабаша) власть, возможность перемещаться свободно и обвинять кого угодно. Странствующие инквизиторы обычно путешествуют в группах, состоящих из пяти каинитов, в сопровождении пары своих храмовников. Их вмешательство обычно выгодно Шабашу, поскольку обычно за ним следует успешное выявление еретиков и инфернализтов, но друзей

у Инквизиции немного. Многие епископы и архиепископы отрицательно относятся к присутствию Инквизиции в их городах, поскольку оно имеет тенденцию нарушать установившийся порядок вещей, а также докапываться до самого грязного белья каинитов города.

Инквизиторы предпочитают вести дела без огласки, поскольку информации об их присутствии в городе позволит скрыться тем, у кого есть причины опасаться гнева Инквизиции. Допросам Инквизиции могут подвергнуться все, от членов обычных стай до архиепископов и кардиналов. Инквизиторы рассматривают свидетельства против всех каинитов и примут любое обвинение от любого члена секты. Разумеется, к беспочвенным обвинениям редко находятся улики, а тех, кто посмел подобным образом тратить их время, инквизиторы обычно оставляют на милость ложно обвинённых.

Ведут себя инквизиторы резко, грубо, не стесняясь прибегать к угрозам и насилию в ходе процессов следствия и дознания. Несмотря на всю пользу для секты, к ним всегда относятся с уважением и страхом, ибо каждый каинит знает, что его нежизнь находится в их полном распоряжении.

Довольно широко известно противостояние Чёрной Руки и Инквизиции. Так, членам одной фракции строжайше запрещено входить в состав другой. Некоторые каиниты подозревают, что это соперничество между фракциями вызвано недавними успехами Инквизиции и растущими сплетнями о бессилии Руки.

Фракция Лоялистов

Лоялисты заявляют, что именно они унаследовали дух "истинного" Шабаша – тех вампиров, что стряхнули власть своих старейшин и вырвали собственную свободу из их тысячелетних лап. Остальные члены Шабаша видят в них, скорее, анархистов, социопатов и отморозков, стремящихся получить максимум от Проклятия Каина и не видящих сопровождающей его ответственности.

Главный принцип Лоялистов прост – каждый вампир сам себе хозяин. Он свободен делать все, что ему заблагорассудится, будь то Джихад против Антеделувиан или резня в местном супермаркете. На практике мало кто из Лоялистов опускается до полного безрассудства, так как они отдают себе отчет в том, что местные силы охраны правопорядка будут искать их, а когда найдут – уничтожат, и примерно тем же займутся остальные вампиры, мало-мальски озабоченные собственной безопасностью.

О фабианцах Шабаша

Мне кажется, что мы еще не готовы к этому. Об этом свидетельствует тот факт, что свирепствует эта гражданская война. Равенство всех членов Шабаша – это неуловимый обман, к которому мы все стремимся, но не все обладают упорством, чтобы понять это. Мы подставим спины Цимисхам хотя бы для того, чтобы оставить без помощи Ласомбра, которые явно отвергают наши идеалы. Посвящается твоей памяти, Генерал Кунктатор.

- Адольф Григ, Тореодор-отступник, фабианец.

Организация у Лоялистов отсутствует, и фракцией они могут называться только за счет того, что вышеупомянутый принцип поддерживает множество каинитов. Большинство членов Шабаша особого уважения к Лоялистам не испытывает, ввиду их неприятной привычки отказываться подчиняться или саботировать приказы руководства (начиная с дуктуса и заканчивая регентом) только потому, что им кажется, что приказ неправилен, или что

приказывать неправильно. Естественно, подобная несговорчивость часто создаёт проблемы, усложняет ход операций и вызывает ненужные конфликты.

Но, несмотря ни на что, Лоялисты истово верят в правильность своего пути. Само их существование и образ нежизни демонстрируют, насколько старейшины увязли в декадансе и отошли от принципов секты в погоне за собственной выгодой. Лоялисты отказываются признать, что ночь уже не принадлежит Шабашу безраздельно. Они считают текущее состояние секты неприемлемым – стаи Шабаша столь же бессильны, как и неонаты Камарильи или бешеные анархии, и главные виновники этого – апатия и междоусобицы старейшин. Лоялисты делают то, что должны делать, как делали анархии и антитрибу в дни Революции.

В ряды Лоялистов может вступить любой, и особых кодов, паролей или секретных ритуалов распознания членов фракции у них нет, как и формальной организации. Отсутствует иерархия и ответственность, и большинство примкнувших к ней – молодняк Шабаша (многие члены Шабаша в прошлом поддерживали это движение, но с возрастом отошли от него). Статус в фракции получается главным образом за особо безрассудное поведение, оскорбление и унижение (если после этого удается уйти, чтобы рассказать) старейшин, а также другие безумные эскапады.

Влияние Лоялистов на глобальную политику Шабаша практически отсутствует, но их число растёт. Многие старейшины совершают ошибку, недооценивая Лоялистов, но осторожные каиниты видят потенциал (и опасность) фракции. А признание Пандеров как клана является самым очевидным и относительно недавним примером того, на что они способны.

Меньшие фракции

Уступающие как по силе, так и по числу членов Чёрной Руке, Инквизиции и Лоялистам, меньшие фракции входят в Шабаш по разным причинам – некоторые из них просто создаются в виду сиюминутной потребности секты, а некоторые – встают под флаги Шабаша, чтобы получить помощь в достижении своих целей, перекликающихся с целями секты. Многие из меньших фракций возникают чуть ли не за одну ночь, вскоре (по меркам бессмертных каинитов) впадают в немилость руководителей секты и уничтожаются в ходе грандиозной операции, как это было с истребленными ныне Фабианцами. Некоторые из продержавшихся достаточно долгое время малых фракций представлены ниже.

Статус-кво

Название этой фракции говорит само за себя – сложившаяся ситуация вполне устраивает Статус-кво. Состоящая из множества Ласомбра, Тзимисхов и ряда ключевых руководителей Чёрной Руки фракция, Статус-кво принимает тот факт, что в связи с природой вампиров изменения в их мире практически невозможны. Великий Джихад продолжается, и потрясение основ Шабаша лишь отдаляет секту от победы в нём.

Статус-кво поддерживает лидерство клана Ласомбра в секте и принципы внутренней стабильности, позволяющие Шабашу твердо противостоять Камарилье. Сторонники Статус-кво приводят недавние военные успехи Шабаша в качестве аргумента того, что всё идёт так, как должно идти, и разговоры о радикальных переменах любого вида неуместны.

Статус-кво отрицает необходимость увеличения авторитарной составляющей секты – его члены не стремятся заграбастать всю власть себе (читай: больше не стремятся), так как понимают, какие волнения это вызовет у рядовых членов Шабаша. В то же время, считают они, прогрессирующие в своей неразумности требования Лоялистов и Модератов ведут лишь к смуте, и текущее положение вещей нужно удержать – даже идя на компромисс.

Многие лидеры Шабаша принадлежат к Статус-кво (что резонно), но вряд ли их можно назвать мегаломаньяками или спятившими тиранами. Напротив, это доказавшие свое мастерство и верность в деле вожди, заслуженно получившие должности в иерархии, которые свои приказы предпочитают выражать предложениями и намёками, которые уважают тех, кто занимает "подчинённое" положение (или делающие вид, что уважают) – ибо знают, что именно этот метод при работе с многими членами Шабаша приносит наилучшие плоды.

Модераты

Модераты противостоят тому, что они видят как всё возрастающее закостенение, охватывающее секту. Эдикты, подобные Договору о покупке и пересмотренному Миланскому Кодексу, ограничивают права отдельного члена Шабаша во имя блага немногих.

Не являясь настолько активными в агитации, как Лоялисты, Модераты, тем не менее, противостоят посягательствам «правил и законов, которые не должны существовать для существ, подобных вампирам». В политическом спектре Шабаша фракция находится примерно посередине между Лоялистами и Статус-кво, признавая необходимость порядка и структуры, но не соглашаясь с установлением их в общеобязательном документальном порядке, поскольку это не несёт ничего помимо неудобства и раздоров. Модераты являются противниками осад и крестовых походов (хотя если им приходится в них участвовать, то подчиняются приказам), и смело ставят под вопрос глупые или безрассудные приказы руководства.

Большая часть секты, если бы возникла потребность чётко определить взгляды и вступить в одну из фракций, скорее всего, попала бы именно в фракцию Модератов – ситуация неплоха как есть, но могла бы стать и лучше. Эта фракция наиболее разнообразна по составу, поскольку в неё входят каиниты множества кланов и линий крови. У неё есть определенное политическое влияние, но её члены слишком непостоянны (это особо хорошо видно, когда они находят себе более интересное занятие, чем политическая критика), а потому влияние фракции относительно невелико.

Ультра-консерваторы

Состоящие из старейших членов Шабаша, большинство которых принадлежит к кланам Ласомбра и Тзимисхов, ультра-консерваторы стремятся централизовать управление Шабашем и повысить уровень авторитаризма секты. Иными словами, превратить Шабаш в классическую армию и направить ее против Антеделувиан и Камарильи.

Время свободы закончилось – ключевой тезис Ультра-консерваторов. Геенна уже не за горизонтом, и пришло время стабилизировать вечно меняющийся Шабаш, иначе идея секты как оружия против Патриархов провалится окончательно. Ультра-консерваторы поддержали, правда, не без иронии, признание Пандеров, надеясь использовать новый "клан" в приближающемся апокалипсисе.

Ультра-консерваторы уважают сильных лидеров и одобряют ритуал Мономахии, который отсеивает слабых. Чёрная Рука постепенно склоняется если не к ультраконсервативной позиции, то, по крайней мере, к поддержке этой фракции.

Молодые каиниты видят в Ультра-консерваторах старых жирных ублюдков, которые хотят использовать секту для сведения личных счетов, а не предупреждения наступающей Геенны. Другие считают их тысячелетними маразматиками, сражающимися с порожденными паранойей и старческим слабоумием галлюцинациями. Сами же Ультра-консерваторы,

сталкиваясь с критикой и аргументами критиков, оперативно цитируют на память отрывок Книги Нод, трактуя события и реалии современности как описанные в Книге знаки и предзнаменования, предсказывающие пробуждение Патриархов.

Цимисхи Старого Света

Не все Цимисхи преданы Шабашу всем своим сердцем. В действительности, когда дело доходит до загадочных Цимисхов Старого Света, мало кто из них поддерживает Шабаш вовсе. Конечно, отмежевание от Шабаша – это наиболее вероятный способ навлечь на себя неприятности со стороны стаи сброда с большим самомнением, которая хочет уничтожить Старейшину во имя Шабаша или какой-нибудь другой ерунды, а поэтому легче присоединиться к этому сообществу, а потом воздерживаться от встречи с ним.

Цимисхи лабильной секты питают мало любви к своим старым апатичным кузенам, которые, кажется, получают удовольствие от сна в своих прогнивших замках и потрошения крестьян время от времени ради спортивного интереса. Несмотря на это, Цимисхи шабаша объясняют свой союз с этими вампирами тем, что уж лучше они будут объединены, чем они станут интриговать и тайно действовать по воле Патриархов. Есть куда худшие преступления, чем быть старцем и вместо того, чтобы из-за этой проблемы уничтожать жутких Демонов, они сосредотачиваются на этих худших преступлениях.

Отступники Ласомбра

В ночи, которые последовали за Мятежом Анархов и Соглашением шипов, Ласомбра очень быстро уничтожили своих старейшин и присвоили их богатства и силу. Те из них, кто выступили против Ласомбра-анархов, встретили быструю и ужасную смерть. Память об этих Ласомбра была стёрта.

Тем не менее, в действительности, время от времени появляются Сторожа-изгои, которые зачастую являются непоколебимыми сторонниками Камарильи. Ласомбра ненавидят старейшин и отступников своего клана, потому что они напоминают им, почему они впервые присоединились к Шабашу. Хотя некоторые утверждают, что нет значительной разницы между современными Сторожами и теми, кто уничтожил клан во время Мятежа Анархов, клан Ласомбра быстро укажет на то, что это были анархии из числа членов клана, которые стали двигателем революции. В соответствии с этой линей рассуждения все Хранители – это те, кто стали членами Шабаша, а не то меньшинство, которое изменилось и подлежит уничтожению как элемент, отклонившийся от нормы.

Отступники Ласомбра редко появляются больше, чем по одному – казалось бы, этот клан сделал отличную работу, изменив себя за счёт тех, кем они были. В основном они происходят из мавританцев или испанцев, и многие (если это слово может быть к ним применимо) связали свою жизнь с морем, выбрав по какой-либо причине нежизнь пиратства. Однако, остаток клана всегда готов уничтожить предателя, а другие кланы Шабаша часто предаются жестокой радости, видя, как обычно территориальные Ласомбра объединяются в неистовой агрессии против одного из их былых собратьев.

Орден Святого Власия.

В Европе, в XIV веке Церковь дополнительно канонизировала 14 святых, чтобы защитить поражённые чумой народные массы. Один из них – Святой Власий – был известен своими способностями исцелять болезни горла. В то время широко распространенной практикой стало то, что его последователи 3-го февраля благословляли свои гола парой перекрещенных свечей. Каиниты, действующие в Церкви, находили это особенно смешным, так как эти же самые благословленные горла снабжали их освящённой пищей.

Кроме того, некоторых членов Шабаша привлекало и то, что праздник Св. Власия третьего февраля приходился на следующий день после языческого праздника, посвященного огню. Некоторые члены Шабаша думали, что это совпадение содержит в себе некую синхронную иронию, и поэтому создали тайное общество – больше не существующую монашескую коллегию (на момент создания ордена монашеская коллегия оказалась очень полезной для защиты его членов от Инквизиции).

Вампиры ордена Св. Власия ведут опасную нежизнь, став частью иерархии Римско-католической Церкви. Благодаря осторожному манипулированию ресурсами Церкви и «благим делам», выполняемым на уровне местных общин, члены Ордена влияют на различные стороны жизни городов, в которых они находились, путями, которые игнорируют большинство членов Шабаша. Создавая для «стада» бесплатные столовые и освобождая некоторые здания от налогообложения, Орден Св. Власия расширял власть Шабаша на местном уровне. Несомненно, в большинстве городов Шабаша возрастает количество убийств, насилия и резко увеличивается уровень преступности, что приводит к росту обращений к Церкви, обусловленному попытками отчаявшихся смертных найти любое спасение, какое они могут отыскать в Мире Тьмы.

В последнее время Орден создал по всему миру небольшие уединенные монастыри по всему миру. Вампиры, члены этой секты, поддерживают минимальный контакт с более высокими эшелонами Церкви, вместо этого предпочитая скрываться среди ее низов. В день Св. Власия вампиры ордена и их гули по прежнему проводят службы, как правило в крупных церквях.

Дети Дракона

Дети Дракона – это странный рыцарский орден вампиров Цимисхов, которому присуще больше греческих черт, чем черт унаследованных от славянского наследия клана, которое предполагается для Цимисхов. Дети – это фракция, объеденная общей культурой, напоминающая линию крови, однако это отличия более искусственные, чем те, которые могут быть вызваны отклонением в витэ.

Истинные тайные планы Детей Дракона неизвестны, однако складывается впечатление, что они находятся в интеллектуальном противоречии с остальными Цимисхами. Возможно, это вызвано каким-то проступком прошлого, либо, возможно, оно проистекает из разницы в смертных языковых группах, из которых изначально произошли вампиры. В любом случае Дети Дракона не враждуют с другими Цимисхами, хотя они и принимают последовательно на себя роль «адвокатов дьявола». Если Цимисхи одобряют осаду, то Дети приводят доводы, чтобы воздержаться от этого, если Демоны поддерживают Инквизицию, то Дети приводят доводы против наделения какой-либо фракции слишком большой властью.

Хотя это и ничем не обоснованно, но Дети, кажется, считают себя надзирателями над своими братьями. По всей видимости, когда-то в туманном прошлом, Цимисхи приняли решение, которое повлияло на целостность клана (возможно, приведшей к странной слабости клана). Дети Дракона поклялись заставлять Цимисхов взвешивать всю важность своих поступков … или возможно исправлять за ними.

Цимисхи рассказывают, что никто из Детей Дракона никогда не носил титула воеводы клана, и что Дети либо не способны к обучению магии колдунизма, либо решительно отказываются от этого. Немногие знают об их существовании за пределами клана и фракции, и посторонние рассматривают это как внутреннее дело семьи.

Инферналисты

Инферналисты – служащие дьяволу, сатанисты, последователи Пути Злых Откровений и т.д. не являются фракцией Шабаша в полном смысле этого слова. Скорее они – это болезнь, разъедающая секту. Инферналисты Шабаша ставят личные интересы прежде всего – или, по крайней мере, они сами считают, что это их интересы. Реальность страшнее.

У инферналистов нет строгой структуры, да и друг с другом они редко взаимодействуют. С дьяволом вампиры Шабаша заигрывать начали ещё в дремучем средневековье – тогда же сложился стереотип инферналиста как одиночки, которому не интересно что-либо помимо вызываемых им демонов и запретных знаний, что они могут даровать.

Занятие инфернализмом противоречит всему, во что верит Шабаш. Большинство инферналистов считают, что выбрали легкий путь к великой силе, и не осознают, что на самом деле продали себя в рабство демоническим силам. Рано или поздно, но Дьявол придёт забрать свою плату, - душу инферналиста, причём придёт в буквальном смысле этого слова. Подобное добровольное рабство противоречит основному принципу Шабаша – свободе. Поэтому, а также в силу ряда серьезных проблем с инферналистами в прошлом, была организована Инквизиция Шабаша. Выдающиеся успехи этой организации, похвальные сами по себе, выявили серьезную проблему, укоренившуюся в секте. Ведь, чтобы выявить и покарать огромное количество инферналистов, нужно, чтобы было это самое огромное количество инферналистов…

Причитающееся Дьяволу

Мы уделяем намного меньше внимания инферналистам в этой книге, чем это делалось в предыдущих дополнениях о Шабаше. Это сделано намеренно. Снижения количества информации, посвященной инферналистам, объясняется тем, что это не так важно для секты, или для игры.

Если вы любите использовать инферналистов в своих играх, несмотря ни на что, делайте это. Однако, для заключивших сделку с Дьяволом персонажей всё будет предопределено; Сатана в любом случае добьется своего, лишив вампира полной свободы воли и понимания своих действий, что в свою очередь приводит к снижению воздействия темы противодействия вампира Зверю и борьбы с тем монстром, которым он стал.

Инфернализм был добавлен в меньшей степени для Рассказчиков. Иногда бывает очень забавно поместить персонажей в ситуацию конфликта с парнями, которые продали свои души ради власти, особенно если они члены Шабаша. Захотят ли они быстрой власти? Или их свобода более важна для них? Эти моральные вопросы объясняют, почему сюда включены инферналисты, а не для скорейшей прокачки персонажа или для создания дешёвой шокирующей обстановки.

Нежизнь в Шабаше

Наполненная насилием и волнениями нежизнь вампира Шабаша склонна быть непродолжительной и зачастую заканчивается во взрыве пламени или в клыках другого Каинита. Однако, за время между Становлением и Окончательной смертью происходит очень многое. Крестовые походы, интриги, стычки с Камарильей, политическое вероломство – все эти неповторимые события присущи нежизни Каинита. Однако, эти ночные дела членов Шабаша не являются самыми захватывающими.

Ниже приведённые аспекты нежизни преимущественно применимы к молодым вампирам секты, которые всё ещё странствуют в составе стай и участвуют в ритуалах с другими членами Шабаша. По сравнению с ними, жизнь Старейшин Шабаша значительно отличается. Они в основном живут в уединённых убежищах и плетут интриги, изолированная нежизнь перемежается встречами с другими руководителями секты и ночными интригами, нацеленными на разрушение планов своих противников. Приобретя большое богатство и определённую степень немёртвого комфорта, Старейшины секты по иронии судьбы начинают напоминать Старейшин Камарильи (хотя некоторые и говорят, что это лицемерие). Они склонны дистанцироваться от стай, проводя большинство ночей либо в торпоре, либо строя заговоры против конкурентов. Фактически, кажется, что «секта» реально мало значит для старых членов Шабаша – кажется, что они принимают её внешние атрибуты только тогда, когда это необходимо, чтобы спровоцировать стаи молодых вампиров против потенциальных врагов. Проклятье Каина, безвременье и отсутствие развития оказывает на этих вампиров очень сильное влияние, поэтому они находят себя очень часто слишком сильно вовлечёнными в ненавистный Джихад. В конце концов, всё, что было важным когда-то, становится немёртвым, т.к. огонь страсти по различным причинам умирает, а века жизни продолжаются дальше.

Ритуал Создания

Вампиры Шабаша совершают Ритуал Создания, так же как и другие вампиры, выбирая кандидатов со всем вниманием или безответственностью, которая соответствует им. Однако, эти новоиспеченные вампиры должны быть проверенны сектой, прежде чем будут признанны Истинными шабашитами. Такая проверка, как правило, требует участия в крестовом походе, осаде или другого боевого испытания огнём (это положение не является универсальным для всех, так как некоторые члены Шабаша доказывают своё право на членство смелостью в качестве шпиона или значительной услугой другому вампиру, например, ассистированием во время трудоёмкого ритуала или помощью члену Шабаша, когда он в ней остро нуждается). Окончательное решение об участии чада в Ритуале Создания принимает сир. Тем не менее, такие обряды не назначаются без уважительной причины – дитя создавшее затруднения для своего сира не добьётся Ритуала Создания, если оно просто не будет уничтожена вскоре после этого затруднения.

Вампиры, которые так и не прошли Ритуала Создания, не считаются вампирами Шабаша Каинитами. Кроме того, ими будут командовать, питаться и они даже могут быть посланы в бой без шанса на выживание (как это часто происходит с теми, кто получил массовое Становление в городах Камарильи). Вампиры Шабаша не испытывают лицемерных мук совести по отношению к этому; они не создавали детей и не принуждают их к унизительной нежизни. Вместо этого, они просто создали монстров, один из которых однажды ночью может оказаться достойным к членству в Шабаше, и тем самым получить полное признание в качестве вампира.

Сами Ритуалы Создания разнятся между собой, но всегда их проводит священник стаи (либо епископ или архиепископ в случае дитя старейшины). Сир определяет, какую специальную символическую форму будет иметь обряд. Цимисхи, например, изменяют плоть своих детей, превращая их в отвратительных монстров, полагая, что обряд восстановит (или изменит) дитя в соответствии с его особенностями. Зачастую в Ритуале Создания Ласомбры участвует сир сира или во время него читается литания его рода. Среди более жестоких Каинитов более распространены в качестве Ритуала Создания инициации в бандитском стиле: убийство, ограбление или другое не тяжкое преступление. Ритуал Создания отступников клана Тореадор может подразумевать под собой пытки жертвы до смерти – это так изыскано! В то время как отступник клана Малкавиан может быть привязан за запястья к едущему с большой скорости грузовику и должен перегрызть свои собственные руки, чтобы освободиться.

Понятно, что Ритуал Создания – это очень личное дело для каждого члена Шабаша. Не бывает двух одинаковых Ритуалов, но иногда определенный стиль входит в моду или все члены стаи используют один и тот же символический акт. В конце концов – это всё воля сира.

Стаи

Сущность вампиров в одиночестве. В некоторых городах многие вампиры практически не контактируют друг с другом, в лучшем случае встречаясь с другими каинитами раз в десятилетие. Одинокие городские хищники, вампиры идут в ночи одни, как Каин шел столетия назад…

Вампиры Шабаша отказываются принять это одиночество.

Каиниты Шабаша передвигаются стаями, - грубыми, неестественными семьями вампиров, объединёнными какой-либо целью. Во многом напоминающие котерии других вампиров, стаи всегда имеют некую первостепенную задачу, ради которой были созданы старейшинами. Задача может быть как банальной, вроде участия в предстоящем штурме города в качестве ударной силы, так и весьма оригинальной, наподобие игры в театральном представлении, основанном на отрывках Книги Нод во время Высокого Ритуала Наставлений Каина, проводимого архиепископом, - но она всегда есть, и является фундаментом существования стаи.

В силу естественных причин, большинство стай имеют уклон в боевую сторону – Шабаш является сектой праведных воинов, сражающихся в Джихаде, в конце концов. Однако существуют бесчисленные вариации на тему. Стаи могут специализироваться в партизанской войне, разведке, нарушениях Маскарада в городах Камарильи… некоторые могут иметь связи в армии и полиции, позволяющие им использовать вертолёты и оружие спецподразделений. Стая может оттачивать искусство дуэлей, побеждать врагов в напоминающих китайские боевики рукопашных схватках, или же проноситься на скорости в 60 миль/час по центральной улице, паля из ружей по всем встречным, а затем нарезать круги по парку в ожидании любого, кто готов бросить им вызов. Число вариантов воистину бесконечно, и столь же уникально, сколь уникальны вампиры, составляющие стаю.

Впрочем, далеко не для всех стай боевые действия являются единственным предназначением и вообще смыслом жизни. Шабаш создает стаю, когда ему нужно решить какую-либо проблему, а проблемы Шабаша имеют свойство быть весьма разнообразными. Стаи шпионов довольно часто встречаются в рядах Меча Каина, как и команды компьютерных хакеров, охотников за сокровищами, древними артефактами, обрывками Книги Нод, под конец! Некоторые особо отмороженные стаи охотятся на Люпинов, демонстрируя то ли крайнюю степень храбрости, то ли полное отсутствие мозгов, но, тем не менее, раз за разом пополняя свою коллекцию очередным трофеем (если потенциальный трофей не пополнит свою коллекцию неудачливыми охотниками, разумеется).

Для каинита Шабаша стая является всем. Это суррогатная семья, где слова «кровное родство» имеют самое что ни на есть буквальное значение – ибо ритуал Братания объединяет каинитов стаи узами крови. Это не гарантирует того, что вампиры в ней сразу превращаются в большую дружную и нежно любящую друг друга социальную единицу. Напротив, редко где можно встретить такой ядрёный коктейль характеров, как в стаях Шабаша. Но определенный уровень симпатии между её членами, тем не менее, присутствует – иначе бы они просто разбегались бы по другим стаям.

Не менее важна и роль стаи в духовно-мистическом плане. Священник помогает отдельным ее членам продвигаться в понимании того, что значит быть вампиром. Ритуалы стаи

скрепляют её – ибо семья, которая вместе молится, вместе и останется. Важно и другое – каждый из членов стаи, противостоя своему Зверю, или принимая его, видит, как то же делают и остальные. Члены стаи видели худшую сторону друг друга, и полагаются на своих братьев по «семье», ожидая от них помощи в проблемах, неизбежно возникающих в связи с Проклятием, коим является бытие вампира.

Стаи служат защитой для тех, кто в них состоит. Учитывая постоянное напряжение в секте, принятие ее членами того факта, что они являются вампирами, их отвращения к человечеству и звериной конкуренции, вампиры Шабаша часто переходят дорогу друг другу. Будь то борьба за контроль над наркотрафиком или охота на старейшину в составе Боевого Отряда, стаям приходится сталкиваться с другими стаями, и горе тем, кто окажется слабее. Члены стаи прикрывают друг другу спины практически постоянно (если соперничество внутри стаи не дошло до уровня, на котором одни члены стаи желают другим скоропостижной смерти и начинают случаться странные вещи…). К тому же, стаям стоит бояться не только и не столько стай соперников – в Мире Тьмы опасность поджидает на каждом шагу (а иногда – просто ждёт, пока ты оглянёшься…). Стая предлагает защиту – просто за счёт своей численности (не всегда работает со смертными, но есть и более странные и серьёзные вещи, о которых стоит беспокоиться).

Лидеры Шабаша используют стаи во время военных действий, для нападений на старейшин Камарильи и поддержания влияния и власти Шабаша в контролируемых им городах. Последнее, возможно, является важнейшим - среди прочего стаям приходится предотвращать применение вампирами Камарильи тактики Шабаша против самого же Шабаша. Хотя большинство камарильских вампиров испытывает отвращение к раскрытию перед смертными (что делает Шабаш в ходе крестовых походов), внедрение «кротов» в город перед нападением их моральным принципам не противоречит. И представляющие «городскую общественность» стаи почти наверняка войдут в контакт с новоприбывшим вампиром. А обмануть одновременно всех членов стаи гораздо сложнее, чем навешать лапши на уши отдельному вампиру. Кроме того, стаям не придётся тратить время на объединение, подобно боевым котериям Камарильи или Анархов, когда противники секты переходят в открытое наступление – что само по себе является значительным преимуществом.

Вышесказанное не значит, что все дела вампиров Шабаша относятся к стаям и решаются в стаях – только большинство дел. У каинитов могут быть сугубо личные цели, они могут создавать независимые и не связанные со стаей контакты, никто не мешает им иметь дела лишь с теми, кто им нравится и вообще вести нормальную частную нежизнь. Это часть свободы, присущей Шабашу. Роль личности, однако, является столь же важной для секты, как и роль стаи - пока дела этой личности касаются Шабаша.

Каиниты Ex Terram

Рекруты поднялись с сырой земли и стали отряхивать от неё одежду. Пока их пленители уносили лопаты, жертвы тревожно переминались с ноги на ногу. Тишина лишала силы духа; казалось, разрытые могилы взывали к ним. Рекруты съёжились в присутствии своих скалящихся тюремщиков. Всё, начиная от клёпаной кожи до робы и одеяний священника, показывало жуткий стиль компании.

Тот, кто, вероятно, являлся «главным» священником, начал обходить их под горячую барабанную дробь в ритме бьющегося сердца. Разливая красную жидкость из пузырька, он произносил нараспев:

«Пока я иду, мы приходим в место и время между мирами; в место без места, во время без

времени; я – воскрешение и свет, и тот, кто испьёт меня, обретёт новую жизнь, с Рафаэлем предо мною, Габриэлем – позади, Михаилом справа и Ауриэлем слева, здесь в этом кругу огня».

Огонь быстро двинулся по кругу, образовывая кольцо и взвеваясь языкам пламени.

Барабан смолкал каждый раз, когда вампир становился перед своим пленником. Священник проревел: *«Если вы желаете последовать за мной, вы должны оставить всё. Только тогда вы сможете испить эликсир жизни. А сейчас закройте глаза, ибо только во тьме вы сможете узреть истинный свет».*

Когда каждый кандидат закрывал глаза, вампир осушал его. Священник ходил между неподвижных тел, и церемонно вопрошал: *«Тело Христа, Кровь Шабаша?».*

«Аминь», - отвечал, каждый будущий Сир, беря кубок и помечая перевёрнутым анкхом голову мёртвого рекрута, произнося: *«Во славу Троицы, Отца Неумирающих, Матери Нерождённых. Слава исходит из радости к краю земли».*

После того, как все рекруты получили метку Каина, а вампиры дали им Становление, стойкий запах Витэ наполнил воздух. Прежде чем кандидаты могли обрести новое бессмертное сознание, священник произнёс: *«Прах к праху, пыль к пыли!»*. Вампиры беспощадно ударили своих потомков лопатами и бросили жертвы в вырытые могилы. Воя, они их зарыли мокрой землёй и накрыли деревом.

Священник шёл вокруг могил, поливая их жидкостью для розжига. Его одеяния трепетали на ветру. *«Огонь очистит всё»*, - проговорил он, когда на земле вспыхнуло пламя - *«Мы радуемся во власти пламени; мы танцуем в свете его мудрости и силы; мы восстаём в милосердном пламени; огонь хранит возрождение в своём пламени».*

Бой барабана стал ещё громче и быстрее, когда священник прыгнул через огонь. Вампиры танцевали вокруг огня, пока священник проводил Братание. Каждый участник пил, а затем прыгал через пламя.

Действо продолжалось, и священник провозгласил:

«Как феникс мы все восстанем; как воскресший Христос, мы все станем богами. Идите же и возлюбите, и служите Шабашу».

Когда пламя потухло, вампиры исчезли. Остался только барабанщик, уменьшающий его ритм до ритма сердцебиения, жара Шабаша. И пусть этому городу поможет Бог, когда из своих временных могил восстанут слушатели барабанщика.

Убежища: приходы и оазисы

В отличие от многих вампиров, которые изолируют себя в частных и тайных убежищах, в которых они могут быть в безопасности от взглядов посторонних, члены Шабаша зачастую используют совместно коллективные убежища, в которых проживает вся стая целиком. Хотя вся стая возможно и не всегда находится в каком-то особенном убежище в какой-то момент времени, вернее всего можно найти с полдюжины членов Шабаша проживающих в одном постоянном месте жительства. В общем, у каждого убежища есть своя собственная уникальная стая, соответственно, оно становится местом жительства прихожан священника стаи, тем самым убежище становится «приходом» стаи.

Члены шабаша не притязательны в отношении выбора прихода: утилитарность выступает основным показателем для подавляющего большинства стай Шабаша. Пока отступники Тореадор имеют достаточно место для своего «искусства» и при этом не мешают тайному приготовлению метамфетаминов и последующей подготовки их для «распределения» Пандеров, убежищем может быть всё что угодно – заброшенный дом, отель, кондоминиум, склеп, товарный склад или деловой центр. Некоторые вампиры Шабаша навязывают стае свои персональные вкусы в момент выбора, но даже Цимисхи или изысканный Ласомбра может оставаться в захудалом многоквартирном доме, если он будет являться наиболее выгодной территорией для его стаи.

Конечно, из-за того, что Шабаш фанатично боится воздействия со стороны Древних и Камарильи, большинство постоянных убежищ имеют впечатляющие ловушки и пути отступления. Только в самых скромных убежищах нет оружейной комнаты и помещения для проведения ритуалов. Большинство зданий убежищ реконструированы, чтобы иметь какой-то запасной выход (так как враги и конкуренты внутри Шабаша так любят поджигать убежища стай) и могут иметь дополнительные системы безопасности, если стая может себе их позволить или сможет достать необходимые материалы. В убежищах повсеместно большое количество замков и систем тревоги, вокруг важных зон убежищ для предотвращения вторжения врагов располагается множество ловушек типа спортивных арбалетов и взрывчатых устройств.

Пилигримы, кочевые стаи, которые странствуют от города к городу без постоянных убежищ, часто пользуются «оазисами» или полупостоянными тайниками снаряжения и имущества. Как правило, стаи пилигримов не берут с собой снаряжение и деньги когда они в избытке, оставляя их в заброшенных лачугах, пещерах или даже в сгоревших остовах машин на просёлочных дорогах и в лесах. Специальные символы помечают такие тайники, для того чтобы другие члены Шабаша могли обнаружить их и найти дорогу к основной стае из близлежащего города. Распространяя эту информацию, таким образом, кочевые стаи, размещая и используя их, передают свежую информацию об осёдлых стаях, так чтобы другие пилигримы знали, куда они могут обратиться за снабжением, пока они «в дороге». Однако, в последнее время распространились слухи, что Люпины научили духов находить оазисы; не одна кочевая стая встретила свой кровавый конец в засаде устроенной оборотнями рядом с тем местом которое они считали безопасным.

Ритуалы

Шабаш практикует многочисленные обряды и церемонии, предназначающиеся для укрепления лояльности внутри секты, а так же для объединения разобщенных вампиров перед лицом их противников. Эти обряды, известные как ритуалы, вырабатывают связи, которым ни одно из других сообществ свободных Каинитов даже и не может надеяться подражать.

Члены секты придерживаются в точности комплекса «высших обрядов» известных как «высокие ритуалы» и также большого количества «низших обрядов» известных как «низкие ритуалы» которые изменяются от стаи к стаи и от города к городу.

Секты соблюдают эти ритуалы часто, как правило, на эсбаты (esbats) и в другие важные моменты (например, определённые недели или ночи года, всякий раз, когда встречаются определённые стаи и др.). Ритуалы являются жизненно важной частью жизни любой стаи Шабаша, и они подробно рассмотрены в Главе 5.

Прячась от стада

Ваше Превосходительство.

Вопрос, касающийся его Высокопреосвященства Гальяна, епископа Атлантик-Сити, был решён.

В ходе этих действий было выяснено, что епископ Гальяно несёт ответственность за поддержку многочисленных преступлений против Меча Каина или же был хорошо осведомлен о них. Кроме того было выявлено:

- чрезмерное обмирщение при исполнении высоких ритуалов, особенно Кровавого пира.
- содержание свиты численностью не менее 15 гулей.
- сомнение в Великом Джихаде.
- потакание своим желаниям во время кормления, которое подвергало опасности длительность существования Шабаша в Атлантик-Сити.

Прискорбно, что епископ Гальяно отказался от искупительного «ритуала покаяния», утверждая, что его права как епископа отменяют «прихоти склонной ошибаться Чёрной руки». Я полагаю, что моя борьба с угрозой, которую нёс епископ Гальено, встретит ваше одобрение.

- Шана Виндзор из Чёрной руки, в письме архиепископу Сикатрис.

Развлечения и игры

Вампиры Шабаша живут напряженной нежизнью, поклявшись соблюдать обет вечной праведной борьбы с Камарильей и Патриархами посредством Великого Джихада. Однако, не каждая ночь представляет собой охоту на старейшину или осаду города, и поэтому члены Шабаша приняли на вооружение многочисленные кровавые «спортивные состязания», с помощью которых можно скоротать ночь, когда у них нет каких-либо активных обязанностей перед сектой.

В целом старейшины Шабаша смотрят на эти «игры» снисходительно, считая их вульгарными и бессмысленными. Однако, старейшины признают, что эти развлечения и игры держат рядовых членов Шабаша в прекрасной боевой готовности. В самом деле, когда старейшины думают, что секта в целом не наблюдает за ними, они также могут принять участие в некоторых их них.

Гонки

– игра, во время которой члены секты угоняют любые автомобили, какие могут найти (полицейские машины, машины доставки, частный автотранспорт) и устраивают на них гонки по улицам и шоссе. Неизменно, такие гонки влекут за собой несчастные случаи, катастрофы, полицейские погони и любые другие происшествия которые предоставляют Каинитам возможность убить смертных, а иногда и выпить их кровь.

Преступление на ходу

– вампиры в соответствии с названием игры буквально стреляют из движущейся машины по другим вампирам (в основном по членам Камарильи, но иногда по членам Шабаша из конкурирующих стай). Во время этой игры они редко убивают других вампиров, но смертные часто становятся свидетелями – и это самое большое развлечение, видеть их реакцию на то, как люди, которых они считали убитыми встают и начинают медленно

регенерироваться. Эта игра является одной из ключевых тактик по нарушению Маскарада, которую используют члены Шабаша во время осад городов.

Футбол

– или как правильно будет сказать «футбол с членами Шабаша», обычно бывает намного более грубым. Как правило, стая просто идет в парк или другое место отдыха и предлагает группе смертных сыграть в футбол. Конечно, обезумевшие от крови вампиры в сочетании с Быстротой и Могуществом – далеко не лучшие противники, а кроме того члены Шабаша редко играют честно, и поэтому обычно результатом такой игры становятся сломанные ноги и шеи у смертных, которые так же вернее всего встретят свою смерть, когда вампиры иссушат их после игры.

«Откупись, а то заколдую!»

– это не обязательно должен быть Хэллоуин, что играть в эту игру. «Откупись, а то заколдую!» обычно принимает насильственный характер, так как обитатели дома, которого посещают члены Шабаша, редко имеют «угощение» в середине лета. Вместо этого вампиры могут сами взять «угощение» (убить жителей или выпить их кровь), так же они могут прибегнуть к такой «шутке» как забить досками вход в дом и поджечь его вместе с жильцами.

Смертные – гладиаторы

– это поистине кровавый спорт, эта игра включает в себя захват двух или больше смертных стимулирование их «спидами» или фенилциклидином и стравливание их между собой. Участникам объясняется, что оставшемуся в живых будет сохранена жизнь (это может быть как правдой, так и нет). А чтобы сделать игру более интересной для членов Шабаша, противникам раздается импровизированное оружие, например, цепи, разбитые бутылки, сломанные черенки мётел и другие орудия, использование которых для убийства потребует много времени, но, тем не менее, причиняют адскую боль. Некоторые члены Шабаша воздерживаются от этой игры, так как это скорее зрелищный вид спорта, нежели реальное действие вампиров.

Это только несколько из забав, в которых участвуют вампиры Шабаша. Некоторые стаи предпочитают игры собственного изобретения, а для стаи Шабаша считается самым шикарным, чтобы в игру, которую они придумали, играли другие.

Правосудие секты.

Шабаш не терпит предательства. Так же как и любая армия, Шабаш защищает свои тайны при помощи безжалостного кодекса правосудия. Финальное правосудие находится в руках потерпевших – большинство стай приводят в исполнение свои собственные приговоры – однако, действительно тяжкие преступления против секты караются епископами и архиепископами.

Преступление	**Наказание**
Предательство секты	Пытки и расчленение, метод на усмотрение судьи. Но не стоит надеяться, что это будет лёгкой и быстрой смертью.
Убийство Собрата по Шабашу	Диаблери от рук стаи убитого (или выбранной старейшинами, при условии, что убит был старейшина)
Обман лидеров Шабаша	Сожжение или обдирание до кости
Открытие секрета Шабаша постороннему	Смерть от огня или Дикая Охота

Отказ откликнуться на призыв лидера	Клеймление или увечье (чаще всего отрубают руку)
Нападение на вампира высшего положения в иерархии Шабаша	Ослепление, увечье (чаще всего ломают ребра)
Связи с вампирами из Камарильи	Первое обвинение: занесение в списки Второе обвинение: порка Третье обвинение: смерть или торпор на неограниченное время (кол в сердце)
Провал важного задания	Какое-нибудь унижающее наказание (отрезание носа, выжигание буквы F на лбу, выбивание зубов и т.д.)
Трусость	Кровавое Пиршество для собратьев по стае, хотя обычно вампиру оставляется его нежизнь и возможность искупить свой грех.

Словарь Шабаша

Вампиры Шабаша развили свой собственный специализированный говор, большая часть которого посвящена священной войне против Патриархов и сопутствующим ритуалам и практикам. Особо старые вампиры Шабаша даже помнят термины и фразы, которые уже давно стали частью ночей забытой истории. Хотя многие из этих терминов находятся в общем пользовании среди вампиров Шабаша, некоторые из них принимают различные значения в разговоре, учитывая отсутствие формальной структуры между членами секты. Вампирам, которые будут "строить из себя эксперта", рекомендуется внимательно думать, что они говорят и что это значит.

Аббат: вампир или гуль, ответственность за поддержание общего убежища стаи Шабаша.

Отступники – вампиры, которые отвернулись от своих "родительских" кланов, и теперь поддерживают политику Шабаша. Заметным исключением из этого правила являются отступники Ласомбра, которые отказались от Шабаша в пользу не-жизни среди независимых или в Камарилье. Отступники, как правило, крайне невысокого мнения о своих родительских кланах, что особенно верно в случае с Ласомбра.

Архиепископ: вампир, который выступает в качестве лидера города под влиянием Шабаша. Не каждый город, удерживаемый Шабашем, имеет архиепископа; в некоторых правят советы епископов.

Высокие Ритуалы: набор из 13 ритуалов, практикуемых всеми вампирами Шабаша, поддерживаемых в манере, сходной с библейскими Десятью заповедями.

Епископ: вампир, который служит или советует архиепископу, или вампир, который сохраняет влияние Шабаша в городе с помощью других вампиров равного статуса (сведущие могут сравнить епископов с примогенами Камарильи).

Чёрная рука: тайная полиция Шабаша. Некоторые источники ссылаются на другую организацию с тем же названием. "Истинный" смысл этого термина, если он есть – вопрос неясный даже среди тех, кто утверждает, что является её членами.

Кровавый пир: жертвы или группы жертв, связанных и повешенных за ноги. Говорят, что жертвы служат пищей для Шабашитов.

Храбрец: вампир, участвующий в Военном Празднестве.

Каинит: вампир. Вампиры Шабаша используют этот термин вместо «Сородича». Вампиры Шабаша принимают и гордятся своим происхождением от Каина, в то время как Камарилья заявляет, что он - миф.

Кардинал: вампир Шабаша, курирующий стратегические дела на крупной территории. Каждый кардинал следит за группой архиепископов, управляющих делами на уровне города.

Вождь: лидер Военного Празднества.

Миланский Кодекс: документ, на который часто ссылаются, но редко доступный для обозрения, разработанный в качестве кодекса поведения для вампиров Шабаша. Некоторые Шабашиты издеваются над ним, утверждая, что кодификация поведения секты противоречит всем устоям Шабаша.

Колонна: долговременная стая членов Чёрной руки, как правило, кочевая.

Общее убежище: одно убежище для всей стаи.

Конклав: группа советников регента, состоящая из самых значительных прискусов и кардиналов.

Соглашение Шипов: договор, который якобы закончил Восстание Мятежников и привел к формированию Шабаша.

Ковен: стая Шабаша, создавшая постоянное убежище в городе. Используется для различия между «осёдлыми» стаями и кочевыми. Большинство «гостеприимству» для бесконечного потока кочевых стай.

Ритуал Создания: особый ритуал клеймления вампиров Шабаша как истинного члена секты. Отличается от Становления тем, что любой может получить Становление, но пока он не пройдёт Ритуал Создания, он не считается членом Шабаша (и, следовательно, не считается вампиром).

Дочери и сыновья (Каина): Все вампиры. Синонимом является «братья и сестры".

Дуктус: лидер стаи Шабаша. Этот титул является весьма субъективным, иногда удерживаемый самым подлым бандитом стаи, приобрётшим его на основе подлинных заслуг или ритуального боя ранее. Дуктус решает логистические дела стаи, хотя мудрый дуктус прислушивается к своим братьям по стае.

Эсбат: еженедельные совещания, проводимые стаей, кочевой или осёдлой. На Эсбатах обсуждаются события, влияющие на стаю, а также высокие и низкие ритуалы.

Festivo dello Estinto: «Карнавал Мертвеца», грандиозный праздник, проводимый в ходе второй недели апреля в городах Шабаша. Все ковены посещают фестиваль, как и все кочевые стаи, которые могут сделать это.

Огненная Пляска: ритуал и грубое празднование, в котором вампиры Шабаша доказывают свою преданность и храбрость, прыгая через бушующее пламя. Многие войны Шабаша и другие события начинают с Огненной Пляски.

Осёдлая стая: ковен; стая вампиров Шабаша, живущих в постоянном убежище в городе.

Великий Джихад: война за господство в Новом Свете, началась в 17 веке и, возможно, бушующая до современных ночей.

Рука: Чёрная рука.

Охотник за головами: вампир Шабаша, собирающий черепа своих врагов в качестве трофеев. Некоторые охотники за головами собирают только черепа вампиров, в то время как другие собирают черепа люпинов, смертных или «охотников на ведьм». Эти трофеи уважаются в Шабаше, в зависимости от степени сложности, связанной с их добычей.

Всадник: кочующий вампир из Шабаша, как полагается, название вдохновлено Четырьмя Всадниками Апокалипсиса.

Хулул: номинальный глава отступников Ассамитов, который, по слухам, ритуально уничтожается каждые 100 лет.

Низкие Ритуалы: ритуалы, практикуемые отдельными стаями Шабаша, чтобы укрепить единство и верность Шабашу. Эти ритуалы меняются от стаи к стае, и они считаются менее важными, чем высокие ритуалы, потому что они не столь универсальны. У некоторых стай Шабаша вовсе не наблюдается низких ритуалов.

Джихад: вечный конфликт с другими вампирами. Вампиры Шабаша используют этот термин свободней, чем другие вампиры, потому что почти вся борьба - священная война с точки зрения Шабашита. По его мнению, Шабашит принимает участие в Джихаде в любом противостоянии.

Сородичи: вампиры не из Шабаша. Большинство Шабашитов используют этот термин насмешливо, подразумевая вампиров Камарильи, выставляя их неполноценными и смеясь над их «большой, счастливой семьёй» вампиров, прячущейся от человечества. Многими Шабашитами также применяется термин «сородичи» саркастически для вампиров независимых кланов, которых они воспринимают как слишком эгоистичными или глупыми, чтобы восстать против Патриархов.

Лоялисты: вампиры Шабаша, которые отказываются признать лидеров в секте из-за лояльности к своей первоначальной цели. Лоялисты считают, чтобы быть истинно лояльными Шабашу, они должны иметь полную свободу. Лоялистов, как правило, рассматривают в качестве агитаторов и диссидентов, и они взирают настороженно на своих братьев по стае и старейшин. Многое из страшной репутации Шабаша в среде других вампиров может быть связано с действиями особенно горячих лоялистов.

Мономахия: ритуальный поединок между вампирами Шабаша, состоявшийся в рамках официальных правил. Этот поединок является традиционным средством урегулирования споров, и это часто приводит к окончательной смерти одного из участников.

Кочевые стаи: стаи, постоянно путешествующие в качестве своих обязанностей в Шабаше. Кочевые стаи не содержат постоянных убежищ, но они иногда держат скрытые норы и аварийные убежища на территории всего региона их путешествия. Кочевые стаи могут также останавливаться в городах на неопределенный период времени, но они в конечном итоге вернутся в путь.

Кочевники: Члены кочевых стай.

Стая: группа Шабаша, привязанная Братанием друг к другу. Шабашит может принадлежать только одной стае одновременно - как правило, той, что провела над ним Ритуал Создания - хотя, возможно, он может оказаться связанным узами крови с другими стаями своего прошлого.

Паладин: Шабашит, который служит ещё одним важным вампиром секты в качестве убийцы или телохранителя. Также известных, как тамплиеров, паладинов опасаются за их боевое мастерство. Паладинам запрещено членство в Чёрной Руке.

Великий Бал: великий и ужасный фестиваль, проводимый в канун Дня Всех Святых, когда все вампиры Шабаша в городе собираются вместе, чтобы праздновать и воздавать почести секте. Он часто принимает форму бала-маскарада, и люди иногда приглашаются в качестве гостей - или прохладительных напитков.

Пути Просветления: система верований, которой следуют чуждые Человечности члены Шабаша. Пути Просветления являются моральными кодексами, служащими для укрепления Шабашита против хищного Зверя, хотя некоторые из путей призывают «оседлать» Зверя, а не управлять им. Наиболее распространенными путями, практикуемыми Шабашем, являются путь Каина, путь Катари, путь Смерти и Души, путь Дикого Сердца, путь Соглашения Чести, путь Лилит и путь Власти и Внутреннего Голоса. Некоторые Шабашиты встают на путь Откровений Зла, хотя на них охотится Инквизиция Шабаша как на еретиков и предателей Секты.

Священник: ритуальный лидер стаи Шабаша. Духовный лидер стаи, священник (теоретически) ниже дуктуса в «ранге», хотя это не относится к каждой стае.

Приор: Аббат (см.).

Прискус: вампир Шабаша, часто весьма старый или низкого поколения, консультирующий регента и кардиналов. Множественное число - прискусы.

Рекрут: вампир, получивший Становление против своей воли, как правило, в интересах обеспечения пушечным мясом для завоеваний секты.

Регент: «лидер» Шабаша, пока секта признает его. Только один регент существует в одно и то же время.

Шабаш: 1. Секта вампиров, которая выступает против Камарильи и махинаций Патриархов.

2. Вампир, принадлежащий секте. (Шабашит в русском переводе – прим. Переводчика). Использование: Жасмин – шабашитка насквозь, детка.

3. Группа вампиров, принадлежащая к секте. Использование: Да, это Шабаш там задали нам однажды, и я думаю, дерьмо повторится.

Истинный Шабашит: Шабашит, доказавший свою верность секте и прошедший Ритуал Создания.

Братание: смешение крови всех вампиров стаи, которая затем освящается священником стаи и испивается всеми членами стаи.

Винкулум: «кровавые связи», создающие искусственную преданность к другим членам стаи, как слабые узы крови. Винкулум – результат участия в Братании.

Грубое арго

Шабаш является жестокой, агрессивной, энергичной сектой и язык молодых отражает, насколько. Ниже приведены некоторые из (наиболее печатных) терминов, применяемых членами Шабаша. Многие из этих терминов ведут свои корни от современного сленга, с

добавлением значения для вампиров, а некоторые даже выходят за границы секты, и могут быть использованы в любом месте.

Летучая мышь: старейшина Шабаша, который часто имеет мало общего с младшими членами секты.

Сука: испытуемый член стаи или шабашит меньшего статуса, чем говорящий.

Чувиха: Женщина-вампир Шабаша.

Костелло: пренебрежительный термин для Камарильи. (Он, как подозревается, возник после неправильного произношения «Шабаш»).

Подсчет подвигов: сбор голов убитых врагов в качестве трофеев (см. *Охотник за головами*). Эта практика иногда называют «скальпами».

Кроули: уничижительные или пренебрежительным термином для последователей пути Откровений Зла (вероятно, отсылка к Алистеру Кроули, английскому оккультисту – прим. переводчика), или вампиры, устраивающие демонстративные зрелища зла ради самого зла. Эти люди также известны как Оззи или Мэнсоны в некоторых стаях.

Сделать: убить. Использование: Да, мы сделали копа, но только после того, как поймали его шныряющим возле убежища епископа.

Пёс: Люпин. В определённых кругах, пёс также означает инфекционных переносчиков заболеваний через кровь (сокращение от чумных псов).

Извращенец: вампир, который, как правило, из-за привычки, извращенности или психоза совершает сексуальные действия, независимо от его импотенции. Также известно множество других очаровательных эпитетов, в том числе член, дрочер, молоток и т. д., как правило, уникальные, с учетом специфики вампира в данном вопросе.

Головная боль: случайное убийство во время кормления. Использование: Дэнни обеспечил тощей девчушке головную боль.

Индеец или индейские: член кочевых стай.

Сок: кровь.

Бочонок: «участник» Кровавого Пира. В некоторых стаях эти люди называются пинтами или «длинношеями» (750 мл бутылка пива в Южной Австралии – прим. переводчика).

Сутенер: вампир, собирающий «пороки» для братьев по стае. Сутенер может закупать наркотики, алкоголь, проституток, детей или любое другое для друзей-вампиров (или смертных).

Свисток: исключительный неудачник или объект насмешек. Использование: Эту разведку вы провели как свистки, ребята.

Поэт: член готической субкультуры, особенно тот, кто «одевается, как вампир». Также известны как Шелли или Байроны.

«*Лопатоголовый»:* вампир Шабаша, созданный во время осады или другого события, требующего «быстрого и грязного» массового Становления. Также известны как Вбитые или

Кланки (видимо, из-за звука удары лопатой по голове), которые иногда используется в качестве глагола.

Языки: пропагандисты или проповедники Шабаша, часто распространенные среди Анархов городов Камарильи.

B: вампир.

Вато: мужчина-вампир из Шабаша.

Ведьма (ведьмак – мужской вариант – прим. переводчика): непочтительный термин для священника стаи, лучше всего использовать вне пределов его слышимости.

Старая форма

Несмотря на войну со старейшинами, в Шабаше все же состоит несколько очень старых вампиров. Они ещё помнят о ночах, в которых родился Шабаш, и с собой они принесли и внедрили термины не менее старые, чем эти вампиры. Остерегайтесь вампира, говорящего на языке старейшин Шабаша, ибо он, безусловно, опасен и помешан вне всякого понимания.

Ангелы-мучители: «чёрные ангелы» клана Ласомбра, зачастую молодые вампиры, которые воплощают стереотипные и мелкие пороки современных ночей в крикливой попытке стать монстрами.

Камут: кочевые стаи Шабаша, сформированные для конкретных целей, таких как охота на люпинов, разведка в городах Камарильи или разоблачение еретиков.

Лашёр: молодые Шабашиты, в особенности - наглые. Может использоваться для обозначения любого молодого вампира в некоторых случаях.

Manus Nigrum: таинственная фракция Шабаша или полностью независимая секта, о которой известно очень мало. Молодые вампиры относятся к этой группе как к Чёрной Руке, по-видимому, ошибочно.

Ревенанты: люди, родившиеся гулями. Ревенанты рождаются в семьях гулей, существовавших так долго с кровью своих немёртвых хозяев в жилах, что она течет в каждом из их потомков. Вампиры клана Цимисхи чаще всего содержат такие семьи, и они часто находятся под подозрением тех, кто знает об их природе.

Шакари: старейшины среди Ассамитов отступников.

Меч Каина: Шабаш.

Воевода: лидер клана Цимисхи. Некоторые вампиры предполагают, что не существует единого воеводы, и этот титул имеет неясное значение для всех, кроме самих Извергов.

---

[1] — Само название "Шабаш" может быть использовано для обозначения почти любого вида собраний, хотя нужно постоянно помнить, что Шабаш может быть как простым сборищем народу, секретным собранием дюжины негодяев служащих злу, так и большой скрытной организацией, которую контролируют злые умы, демоны в человеческом обличии, богохульники, бунтари, являющие собой истинное лицо ада на земле. – Монтегю Саммерс, История колдовства [Наверх]

[2] — Университет Третьего Круга Золотого Змея [Наверх]

Глава 2: Вокруг огней

He who makes a beast of himself gets rid of the pain of being a man

— Dr Johnson[1].

Состав Шабаша очень разношёрстный. Он состоит из четырнадцати кланов и линий крови и обладает разнообразием, которое нельзя найти ни в одном другом обществе вампиров. Однако из-за того, что секта меньше, чем Камарилья, у большинства отступников и линий крови гораздо меньше членов. Например, если численность «основного» клана Бруха исчисляется тысячами, то в отступниках Бруха всего несколько сотен.

Однако Шабаш не испытывает с этим никаких проблем, так как гордится разнообразием, индивидуальностью и свободой своих членов. Зачем быть еще одной шестерёнкой в машине Вентру, если можно стать членом немногочисленных, но гордых отступников Вентру?.

В этой главе описываются новые отступники и линии крови, которые принадлежат к Мечу Каина. Основу секты составляют кланы Ласомбра и Цимисхи, которые описаны в книге. ***Vampire: The Masquerade*** .

Отступники Ассамитов

В ночи, которые последовали за Восстанием Анархов и Торнским Соглашением, клан Ассамитов обнаружил себя в крайне затруднительном положении. Когда молодая Камарилья стала позиционировать себя как их противника, Ассамиты стали целью для ярости всех сородичей. Чтобы усмирить угрозу со стороны Сарацинских Убийц, Камарилья решила подвергнуть клан Ассамитов мощному проклятью со стороны Тремеров, которое бы не позволяло им поглощать витэ других Каинитов, что было основой этического кодекса многих Ассамитов.

Однако не все Ассамиты стали жертвами кровавого проклятья. Несколько самоуверенных членов клана, которых возглавил первый хулул, аль-Нумаир, скрылись. В последующие ночи аль-Нумаир и его банда восставших убийц вступили в молодой Шабаш, скорее из неповиновения Камарилье, чем из-за того, что они хотели поддержать зарождающуюся философию новой секты. С этого времени отступники Ассамитов стали играть важную роль в Шабаше и стали одними из наиболее устрашающих членов пресловутой Чёрной Руки.

Члены отступников Ассамитов сперва служат своему клану и лишь затем Шабашу, однако многие из их верований совпадают с воззрениями секты. В отличие от членов основного клана, отступники Ассамитов не уважают Хакима. Они видят в нём то же, что и в остальных отвратительных Патриархах – порочное и злобное чудовище, которое восстанет в одну ночь, чтобы пожрать своих детей. Вместо этого члены отступники Ассамитов хотят как можно ближе приблизиться к Каину, которого основной клан считает чудовищем. Однако между кланом и отступниками существуют довольно цивилизованные отношения, хотя никто из чужаков не знает, какие для этого есть причины. Члены отступников Ассамитов относятся довольно высокомерно к членам основного клана, которых они безжалостно упрекают за то, что те позволили наложить на себя проклятие Камарильи, даже после того, как они его разрушили.

Как и члены основного клана, эти Ассамиты – великолепные убийцы и мастера бесшумных убийств. Ангелы Каина – это смертоносное дополнение к Шабашу, без их доблести и

тактического ума секта много потеряет. Многие из отступников Ассамитов занимают значительные военные должности в секте, и многие из них становятся её великими героями-убийцами, оставляя на своем бесшумном пути трупы и пепел неверных.

Члены отступников Ассамитов обычно не берут на себя роль жреца стаи, однако многие из них становятся дуктусами, особенно если основной целью стаи являются сражения или убийства. Большинство Ангелов Каина принадлежат к стаям, которые состоят исключительно из членов отступников Ассамитов, однако всё больше и больше членов клана ломают эту устоявшуюся традицию, присоединяясь к более разношёрстным стаям. Они не стремятся обратить всех в свою веру, как члены основного клана, считая это напрасным делом. В конце концов, когда Каин проявит себя, всем будет дан выбор – следовать за ним или пойти собственным путём.

Прозвище: Ангелы Каина.

Внешний вид: Члены отступников Ассамитов похожи на своих собратьев из основного клана, однако многие из них имеют черты европейцев или смешанных культур. Старейшины носят традиционную для Среднего Востока или Месопотамии одежду, молодые члены отступников Ассамитов предпочитают более современные одеяния, иногда они даже одеваются как бандиты или культисты, чтобы лучше скрыться среди этих жестоких субкультур. Как и у обычных Ассамитов, у отступников кожа начинает темнеть с течением времени.

Убежище: Члены отступников Ассамитов предпочитают общие убежища, будь то убежища стай, других отступников их клана или еще какие-либо «гнёзда» вампиров. Любимыми местами для убежищ являются склады, заброшенные трущобы или бойни, где можно легко разместить тела.

Происхождение: Большинство отступников Ассамитов происходят со Среднего Востока, из Северной Африки или азиатских культур, однако они могут уже несколько поколений не проживать на своей родине. Всё больше и больше вампиров, особенно высоких поколений, выбираются не из-за своего происхождения, а из-за своих способностей. Только что получивший Становление член отступников Ассамитов обычно не становится немедленно активным членом секты, сперва он проходит семилетнее «обучение» в крепостях Чёрной Руки или под руководством умелых учителей. Мустаджиб (достойные) сперва должны доказать свою полезность клану, и лишь затем – секте.

Создание персонажа: Члены отступников Ассамитов могут происходить из любой расовой или этнической группы, однако чаще всего они являются выходцами со Среднего Востока или из Северной Африки. Как и члены основного клана, в прошлом члены отступников Ассамитов были солдатами, бандитами, священниками или исследователями. Их Натуры обычно бывают резкими, прямыми и жестокими, однако Маски могут представлять из себя всё, что угодно. Первичными обычно являются Физические Атрибуты и Навыки. Дополнениями Ангелов Каина чаще всего являются Членство в Чёрной Руке, Ментор, Поколение, и иногда Статус в Шабаше. Многие члены отступники Ассамитов следуют Пути Каина, и поэтому члены основного клана считают их еретиками.

Клановые Дисциплины: Стремительность, Затемнение, Смертоносность.

Слабость: Отступники Ассамитов никогда не страдали от проклятья, наложенного Камарильей на основной клан. Если Ассамиты лишь теперь вернулись к своей кровавой жажде, то отступники страдали ей всегда.

Члены отступников Ассамитов легко становятся зависимыми от витэ Каинитов. Каждый раз, когда отступник пьёт кровь другого вампира, он может стать зависимым. Игрок должен сделать бросок на Самоконтроль со сложностью 1+количество выпитых пунктов крови. Если игрок провалит бросок, то Ассамит становится зависимым. В этом случае каждый раз, когда Ассамит пробует кровь вампира, игрок должен сделать еще один бросок на Самоконтроль со сложностью 6 или впасть в безумие, во время которого он попытается выпить из сосуда столько крови, сколько это возможно. Рассказчик должен следить за тем, чтобы игроки отыгрывали этот недостаток – члены отступники Ассамитов не покоряются своей жажде, они ей наслаждаются.

Организация: Отступники Ассамитов обладают структурой, похожей на таковую у основного клана. В клане существует иерархия, нетипичная для остальных членов Шабаша (потому что большинство других кланов прежде всего служат секте). Вместо Старца Горы, отступниками Ассамитов управляет хулул, старейший член клана. Каждые сто лет отступники Ассамитов ритуально уничтожают своего хулула в качестве жертвы Каину, а затем один из членов клана выпивает кровь убитого и становится новым хулулом. Хулулу помогают и советуют шакари, наиболее мудрые и уважаемые члены клана. Вампиры, занимающие эти должности, поступают почти так же, как и обычные Ассамиты, принимая контракты на убийство и практикуя диаблери.

Цитата: *Ты настолько слаб, что мне почти стыдно забирать твою кровь. Почти.*

Стереотипы:.

Камарилья: Падальщики, которые претворяются львами.

Шабаш: Я против моего брата, я и мой брат против моего двоюродного брата, и все мы против чужака.

Взгляд со стороны.

Камарилья: Отступники? А в чём разница? Убийца есть убийца. Возможно, эти ребята еще более ненадежны, чем их независимые товарищи, но каким образом можно определить, с каким из Ассамитов ты имеешь дело?.

– Стив «Мясник» Рено, шериф Хьюстона.

Шабаш: За искренней внешностью скрывается вероломное сердце. Однако так или иначе, они довольно полезны.

- *Лайка, колдун Цимисхи.*

Независимые: Они еретики. Но когда поднимается вопрос о вере, кто может сказать, который из Детей Каина прав? Возможно, наша праведность связанна с нашим проклятьем, и еретики всплывают на поверхность, когда приближается Геенна.

- *Кхуф Рамалза, рафик Ассамитов.*

Кровавые братья

Кровавые братья, появившиеся на свет в ветхих замках и капеллах Старого Света в результате опытов и изысканий недавно исчезнувшего отступника Тремер и нескольких извращённых колдунов из числа Цимисхи, — это искусственно созданная линия крови,

состоящая из солдат и слуг. Кровавые братья — условно успешный продукт многочисленных экспериментов с узами крови, направленных на создание команды слуг, которые будут действовать и думать как единое целое.

В некоторой степени Кровавые братья представляют собой коллективный разум, разделяющий общие мысли и воспринимающий окружающий мир через отдельных представителей «отрядов», которые называют кругами. Эта связь позволяет им эффективно действовать на расстоянии друг от друга — линия крови успешно участвует в скоординированных боевых и шпионских вылазках, при условии, что никто не догадывается, кем они являются на самом деле (их редкость и сложность создания делает такие догадки маловероятными). Они практикуют необычную, вызывающую замешательство Дисциплину, которая позволяет им «одалживать» друг другу конечности, лечить своих товарищей и даже сливать воедино разделённый разум.

Обычно Кровавые братья объединяются в отдельные стаи и применяют искусство работы с плотью, позаимствованное у Цимисхов, чтобы выглядеть совершенно одинаково и сбивать с толку противников. Линия крови известна отсутствием личных устремлений, что делает её представителей превосходными слугами; хозяину не нужно бояться, что Кровавый брат вонзит ему клыки в горло. К несчастью, Кровавые братья практически полностью лишены творческого начала; обычно им не хватает способностей, чтобы перехитрить противника или обойти его удачным маневром, что можно считать недостатком любого вынужденного единства. Но всё же не следует думать, что Кровавые братья глупы или медлительны; просто они не наделены отчётливым самосознанием.

Мало кто за пределами Шабаша имел возможность встретить Кровавых братьев, и еще меньшее число смогло уйти, чтобы поведать об этом. На самом деле и в Шабаше мало кто имел дело с Франкенштейнами или вообще слышал о них. Сейчас Кровавые братья встречаются всё реже, в основном потому, что отступника Тремер, который мог бы создать их, больше не существует, а у ныне живущих Братьев уровень окончательной смертности такой же, как и во всем Шабаше. Кровавые братья не могут давать Становление (благоразумная предосторожность со стороны их создателей, которым не хотелось ещё раз потерпеть фиаско, как с Горгульями), но во всех других отношениях они — обычные вампиры, включая возможность создавать гулей.

Прозвище: Франкенштейны.

Внешность: За исключением пары-тройки шрамов, Кровавые братья выглядят точно так же, как и остальные члены их «круга». Большинство из них перед Становлением полностью сбривают все волосы на теле, тем самым обеспечивая себе вечность без волос, но так происходит не всегда. Многие Кровавые братья перед Становлением также делают себе татуировки в виде цифр или иных символов (чаще всего в основании шеи, иногда — на животе или лодыжках), которые указывают, к какому кругу принадлежит вампир и каков его статус. В одежде Кровавые братья зачастую подражают движению скинхедов, предпочитая футболки, джинсы, военные ботинки, а также подтяжки. Создаваемый ими образ вызывает ощущение явной, но не нарочитой угрозы.

Убежище: Чаще всего Кровавые братья занимают то убежище, на которое им укажет их покровитель или хозяин (это может быть и часть убежища самого хозяина). Убежища у Кровавых братьев всегда общие. Некоторые критики утверждают, что немёртвый разум Кровавого брата просто не может справиться с ситуацией, если рядом на протяжении долгого времени нет других членов его круга, но некоторым видным вампирам этой линии крови удавалось приспособиться к подобным обстоятельствам.

Происхождение: После Становления происхождение Кровавого брата теряет значение. Вампиры этой линии крови после Становления хранят преданность только своему кругу и секте, всё остальное их не волнует. Цимисхи (а в прошлом — отступники Тремер) для создания Кровавых братьев обычно выбирают семьи смертных, банды или иные сложившиеся группы, пользуясь уже имеющейся сплочённостью и товариществом. Женщины в этой линии крови чрезвычайно редки, хотя достоверно известно о существовании по меньшей мере одной из них.

Создание персонажа: У Кровавых братьев несложные боевые концепции, но для конкретного вампира они редко имеют особое значение Большинство из них — простые вампиры с простыми Натурами и Масками. Первичными практически всегда бывают Физические Атрибуты, а также Навыки. Все Кровавые братья круга входят в игру с одним и тем же Поколением; линия крови не стремится к другим Дополнениям, кроме Наставника и Ресурсов. Мало у кого из Кровавых братьев хватает желания или контактов для изучения Дисциплин помимо тех, что исконно присущи этой линии крови. Кровавые братья стремятся к сохранению Человечности, часто потому, что не знают ничего другого, хотя у большинства из них значение этой характеристики снижается очень быстро.

Клановые Дисциплины: Стойкость, Могущество, Сангвиниус.

Слабости: Кровавые братья не могут давать Становление, их нужно создавать при помощи Тауматургии или магических ритуалов. Если Кровавый брат попробует дать Становление смертному, тот просто умрёт, потеряв всю кровь.

Также Франкенштейны чувствуют боль друг друга. Если один из них получает повреждение, все Братья круга на следующий ход получают одинаковый штраф на ранения. Если было ранено два Брата, учитывается только штраф от самого серьёзного ранения (который распространяется на всех членов круга, в том числе и невредимых). Этот эффект не накапливается, хотя все члены круга могут страдать от штрафов на протяжении нескольких ходов подряд (если кто-нибудь из них будет каждый ход получать ранение).

Организация: Для большинства Кровавых братьев жизнь начинается и заканчивается кругом, объединяющим от трёх до семи вампиров. Они могут посещать разные сборища Шабаша, но их цели в основном зависят от намерений их хозяина. Кровавые братья не наделены врождённой верностью другим кругам, помимо той, что требует от них Шабаш. Линия крови относится ко всем чужакам с холодным почтением, но не склонна делиться с ними информацией о себе. Возможно, им удобней держать свои дела в тайне от остальных.

Цитата: *Вас здесь быть не должно. Мы проводим вас к выходу, если понадобится, то по частям.*

Стереотипы

Камарилья: Мне сказали, что они — мои враги.

Шабаш: Да.

Взгляд со Стороны.

Камарилья: Да-да, Кровавые братья существуют. А мы выкалываем глаза младенцам, откусываем головы летучим мышам и вынимаем себе ребра, чтоб было удобней самим себе отсасывать. Во имя Каина, дурачьё, вы что, и правда считаете, что Тремер могут всё?

- *Эверетт Тиг, ученик Тремер*.

Шабаш: При такой практике мы становимся в один ряд с Камарильей и манипуляторами-Патриархами. Я не могу этого одобрить.

- *Люк Перссон, Ласомбра - епископ Осло (оспариваемый)*.

Независимые: Мне есть чем заняться помимо выслушивания сказок.

- *Писаноб Хекстаполапикуатль, танатолог Джованни*.

Мир Кровавых братьев.

Кровавые братья вводятся скорее как мастерские персонажи, чем как линия крови для отыгрыша. Семья слуг, у которых почти нет личных целей и желаний, едва ли предоставит много возможностей игрокам. Как обычно, мастер сам решает, разрешать ли игрокам выбирать вампиров этой линии крови в качестве персонажей, но мы не рекомендуем этого делать.

Игроки, помните: если только ваш персонаж не разбирается как следует в делах Шабаша, он вообще ничего не слышал о Кровавых братьях, не говоря уже о встрече с одним из них. Не забывайте, что ваши знания и знания вашего персонажа — это не одно и то же, иначе вы не сможете насладиться загадочностью и ужасом игры ***Vampire: The Masquerade*** .

Отступники Бруха

Во время Восстания Анархов первыми и в наибольшем количестве выступили самые молодые представители клана Бруха. Старейшины же клана, после того, как у них спал интерес к резкой смене существующего положения вещей, решили, что Восстание началось по ошибке. После долгих обсуждений текущей ситуации, старейшины и их верноподданные потомки отвернулись от «слабоумных и опасных» вампиров, которые называли себя мятежниками. В результате этого, члены отступников Бруха, которые практически единогласно отказались принять Торнское Соглашение, затаили смертельную обиду против родительского клана и с рвением выступили в Шабаш. В отличие от Бруха Камарильи, Бруха Шабаша зачастую ощущают сильную привязанность к своей секте: в то время как Сородичи Камарильи стенают по своим равнодушным предкам и из ночи в ночь устраивают потасовки на автостоянках около панк-рок клубов, отступники клана вступили в Великий Джихад против самих старейшин и прародителей кланов.

По сравнению со всеми прочими кланами Шабаша, члены отступников Бруха, возможно, больше всего похожи на свой родной клан, за исключением нескольких резких отличий. Отступники не только с энтузиазмом поддерживают секту, но и принимают активное участие в ночных завоеваниях и Джихаде, что и сделало недавние военные успехи Шабаша столь значительными. В тихой воде омуты глубоки, поэтому, даже кровавое неистовство со стороны отступников Бруха ни разу не демонстрирует недостаток мозгов или силы интеллекта с их стороны.

Бруха формируют жестокие ударные части и эффективную пехоту в Шабаше, получая огромное удовольствие от этого. Злые и беспощадные до самой своей смерти, они наслаждаются своим местом в этой войне. Считая себя Проклятыми в эти бесконечные ночи, они находят свой смысл в поощрении садизма и в некоторой доле бессмысленного насилия. Не так уж много инакомыслящих находят себе место в Шабаше, а не в рядах Камарильи,

и может быть, это происходит потому, что члены отступников Бруха более удачливы, или более умелы, в выборе потомства, которое не такое уж и сумасбродное.

Бруха Шабаша, судя по всему, самые многочисленные его представители после Ласомбра и Цимисхов, благодаря тому, что клан меньше всего пытается мыслить глобально. Они берут всё, что хотят, делают всё, что пожелают и когда им это взбредёт в голову, будь то Становление подходящего потомка, делёжка городских чёрных рынков или просто изъятие денег из вашего кармана. С точки зрения прочих членов Шабаша, члены отступников Бруха игнорируют структуру Шабаша и часто слишком примитивны, но сами они считают, что этим приближаются к идеалу первоначальных ценностей Шабаша, к свободе.

В последние годы отступников Бруха стало сильно раздражать костное лидерство Ласомбра и Цимисхов, и они стали строить свои грандиозные планы и добиваться собственных побед. Большинство членов клана поддерживают основные веяния секты, в то же время, как некоторые представители решили выйти за пределы своих примитивных устремлений и стать эффективными участниками Чёрной Руки или Инквизиции.

Прозвище: Скоты.

Внешность: Члены отступников Бруха явно хотят до смерти напугать всех, кто на них взглянет. Отвратительные причёски, ужасные серьги, татуировки и грубая одежда — вот их отличительные признаки. Некоторые стаи, которые целиком состоят из членов отступников Бруха, одеваются в схожем стиле, например как уличные бандиты, в то время, как отдельные Бруха стараются сделать всё, чтобы их окружению было максимально неуютно, что требует определённых усилий в Шабаше. Представители клана часто похожи на панков, бандитов, мафиози, наёмников или на кого угодно, в соответствии с их настроением.

Убежище: Если вдруг члены отступников Бруха хотят обзавестись постоянным убежищем, это вызывает у них странные идеи касательно его расположения. В результате, среди клана пользуются популярностью места типа заброшенных бензоколонок, клубов с дурной репутацией, церквей и прочих заведений, где не любят нежеланных посетителей. Но всё-таки, в большинстве случаев их совершенно не заботит, где остановиться. В конце концов, создание убежища — обязанность кого-то другого, ведь отступники Бруха ещё не всем надрали задницу.

Происхождение: Члены отступников Бруха выбирают потомков среди самых разнообразных личностей, среди которых очень мало общего, разве что ярость и бунтарство, и, пожалуй, склонность к насилию. Большинство их происходит из семей простых рабочих, которые обычно даже не имеют среднего образования. Скоты, выбирая из этого разнообразия, дают Становление каждому, кто покажется им полезным, или просто бросится в глаза.

Создание персонажа: Скоты могут иметь любую концепцию, отражая огромный выбор Натур и Масок, но тяготеют к чему-то боевому или связанному с насилием. Физические Атрибуты обычно оказываются на первом месте, как и Таланты с Навыками. Члены отступников Бруха обычно отказываются от Дополнений, считая их слабыми связями с миром смертных, но всё увеличивающееся меньшинство предпочитает какую-либо форму Ресурсов, обычно в виде нелегальных и незаконных занятий. Бруха Шабаша обычно сохраняют Человечность в течение всей своей нежизни, но не из-за высоких моральных принципов, а по причине отсутствия интереса к разным философствованиям и сложным этическим концепциям. Конечно, значения этой добродетели могут колебаться, обычно от четырёх до шести, а те редкие члены отступники Бруха, которым удаётся протянуть более

века своего существования, разумеется, имеют меньшую Человечность. Ведь из них мало кто способен удержать своего Зверя в узде.

Клановые Дисциплины: Стремительность, Могущество, Присутствие.

Слабости: Как и Бруха Камарильи, члены отступников имеют те же страсти и склонности из-за постоянно вскипающего в их крови возбуждения. Сложность всех бросков на безумие увеличивается на 2, до максимальной сложности 10. Отступники Бруха реже подвергаются нападкам из-за своих радикальных воззрений, по сравнению с их родичами из Камарильи, и многие получают извращённое удовольствие от проявлений своего взрывного характера.

Организация: Организация - совершенно не подходящая большинству членов отступников Бруха идея, они предпочитают делать то, что пожелают, когда у них возникнет позыв к этому, и так ночь за ночью. Скоты иногда поддерживают основную линию Шабаша, и наслаждаются несоблюдением правил в связи с их преданностью главной цели. Члены отступников Бруха иногда устраивают разные собрания, как и Бруха из Камарильи, но эти гулянки чаще заканчиваются кровавыми бойнями и масштабными разрушениями, чем обсуждениями и прениями.

Цитата: *Дерьмо! Ты видел, было слишком легко оторвать руку того парня. Эти чертовы пакеты с соком начинают мне надоедать!*

Стереотипы

Камарилья: Валяйтесь в ногах и целуйте ботинки ваших хозяев, трусы.

Шабаш: До тех пор, пока мне никто не мешает, я всецело за него. Но как только мне начнут говорить, что я могу делать, а что не могу, то я сперва взгляну, будет ли мне от этого какая-то выгода.

Взгляд со стороны.

Камарилья: Бессмысленность не означает глупость, хотя, они и не исключают друг друга. Отступники воплощают все слабости и недостатки клана Бруха.

- *Горацио Баллард, промышленник Вентру*.

Шабаш: Слишком жестокие, чтобы поверить, слишком простые, чтобы не делать этого.

- *Вэн Бэйли, предводитель Прибрежных Головорезов*.

Независимые: Недостаток утончённости делает их лёгкими жертвами, если вы захотите навязать им свою волю, в то же время они подходят только для причинения ущерба другим. Хоть это может быть полезным.

- *Вердигрис, госпожа Сетитов* .

Отступники Гангрелов

Дикие и нецивилизованные, отступники Гангрелов демонстрируют звериный оскал Шабаша. Отрёкшись от цыганского наследия основного клана, Гангрелы Шабаша вернулись к своей

звериной половине, став смертоносными охотниками, способности которых преследовать добычу являются непревзойдёнными. Клан объединяет как искусных убийц, так и диких берсеркеров, и навыки, благодаря которым Гангрелы повергают своих врагов, придают огромную силу секте. Члены отступников Гангрелов вовсе не являются садистски настроенными головорезами, как Бруха, или бездумными автоматами, как Кровавые братья. Скорее они инстинктивно хищные существа, наслаждающиеся острыми ощущениями от охоты точно так же, как и пьянящей жаждой крови.

Гангрелы Шабаша являются свидетелями массового притока беглецов из Камарильи в нынешние ночи, однако лишь некоторые из этих вампиров демонстрируют готовность поделиться своим мнением о происходящем. Многие шепчутся о пробуждении «спящих кошмаров» или о том, что «Шабаш все это время был прав». Секта в целом кажется обеспокоенной подобным поворотом событий и очевидным нежеланием перебежчиков говорить о своих мотивах, но независимо от того, что именно напугало этих городских хищников, оно явно является чем-то весомым.

Отступники Гангрелов делятся на два подклана, различия между которыми, судя по всему, оформились к концу 18-го столетия. «Первоначальные» Гангрелы, известные в Шабаше как Сельские Гангрелы, наиболее похожи на своих собратьев из Камарильи: они избегают общества и проводят свои нежизни в качестве одиноких охотников. Они напоминают чудовищных вампиров из легенд смертных, обладая способностями принимать форму зверей и призывать к себе других созданий природы. Сельские Гангрелы служат Шабашу как разведчики и воины, используя свою связь с животным миром и боевые способности, чтобы разрывать врагов на кусочки.

Городские Гангрелы, по слухам, выделились в отдельную линию крови во времена Промышленной революции, когда города становились всё больше и всё меньше зависели от села. Вместо того, чтобы охотиться на окраинах, некоторые Гангрелы устраивали себе убежища в центре, становясь городскими чудовищами и распространяя террор вслед за своими походами за кровью. Являясь животными не меньше, чем их сельские братья, Городские Гангрелы, в отличие от первых, предпочитают скрываться в городских переулках среди отбросов общества, а не в населённых оборотнями лесах.

Тем не менее, больше чем любые другие Гангрелы, Гангрелы Шабаша осознают необходимость прикрывать тылы друг друга в эти беспокойные ночи перед Геенной. Как города, так и дикая природа таят много опасностей, и у стаи куда больше шансов преодолеть их, чем у отдельного сородича. Таким образом, Гангрелы Шабаша считают себя более близкими к своей звериной половине, чем члены Камарильи или независимые Гангрелы, подражая диким волкам и львам.

Прозвище: Охотники.

Внешность: Большинство Гангрелов совершенно не интересуются своим внешним видом, который, по их мнению, вторичен по сравнению с функциональностью. Они обычно выглядят неаккуратными и растрепанными. Несмотря на отход от своих цыганских корней, многие Гангрелы все еще обладают смуглыми чертами лица и тёмными волосами. Некоторые Городские Гангрелы переняли модные тенденции мира смертных, но только в той части, что касается «городского камуфляжа», который облегчает им выслеживание добычи. Часто Гангрелам дают Становление спонтанно и многие из них отличаются небритой щетиной или нечесаными волосами (конечно, они могут, если захотят, попытаться избавиться от этих неприятных особенностей, однако каждую ночь оные будут проявляться вновь).

Убежище: Гангрелы обеих линий крови чувствуют себя как дома под скалами, среди мусорных баков и даже в голой почве. Большинство Гангрелов сторонятся постоянных убежищ, совместных или личных, и приняли кочевой образ жизни. Подойдет любое место, где Гангрел сумеет спрятаться от солнца и откуда он сможет подобраться к своей добыче. Также Гангрелы не держат каких-либо вещей кроме тех, которые можно унести с собой, так что у них нет потребности в месте, где бы они хранили свое имущество.

Происхождение: Отступники Гангрелов выбирают своих птенцов из числа тех, кто обладает развитым инстинктом выживания и упорством. Довольно простой народ, Гангрелы Шабаша часто дают Становление личностям, похожим на них самих (когда они вообще дают Становление кому-либо), дабы у них были схожие с ними же помощники. Довольно странно, но Охотники обычно выступают в качестве покровителей и менторов для своих детей, возможно, они поступают так из звериных инстинктов и относятся к ним так, как вожак волков относится к членам своей стаи. Городские Гангрелы обычно дают Становление людям, отличающимся эмоциональной и физической стойкостью или тем, кто явно испытывает неприязнь к окружающему их миру; таким образом, многие Городские Гангрелы происходят из низов общества или иностранцев, населяющих разрастающиеся городские гетто. Неизвестно почему, но в жилах многих Сельских Гангрелов течет кровь индейцев, и есть предположение, что это связано с возвышением Шабаша во времена расцвета Американской доктрины «Божественного предназначения».

Создание персонажа: Большинство Сельских Гангрелов является скитальцами, бродягами и т.п., в то время как Городских Гангрелов больше привлекают концепции солдат или искателей приключений. Физические Атрибуты обычно являются первичными, хотя многие Гангрелы Шабаша отличаются развитыми Восприятием и Сообразительностью. Отступники отдают предпочтение развитым Талантам. Как уже было упомянуто, многие Гангрелы Шабаша имеют ментора, а некоторые вступают в Чёрную Руку или добиваются некоторого Статуса в Шабаше. Когда Гангрел окончательно отвергает Человечность, он обычно встает на Путь Дикого Сердца или, что реже, на еретический Путь Лилит.

Клановые дисциплины: Анимализм, Стойкость, Превращение (Сельские Гангрелы); Стремительность, Затемнение, Превращение (Городские Гангрелы).

Слабости: Как и прочие Гангрелы, Охотники очень близки к своему Внутреннему Зверю, который нередко оставляет свои отметины на их телах. Когда Гангрел Шабаша впадает в безумие, он получает какую-либо животную черту; Рассказчик вместе с игроком должны вместе решить, какую конкретно. Каждые пять подобных черт навсегда уменьшают один из Социальных Атрибутов Гангрела на единицу (Рассказчику следует выбрать наиболее подходящий). Эти черты животных должны быть заметными — жёсткая кожа, резкий запах, кошачьи зрачки и т.д. В последние ночи многие Городские Гангрелы стали приобретать черты городских же животных — крыс, голубей, собак и даже некоторых насекомых.

Организация: Сельские и Городские Гангрелы испытывают некоторую неприязнь друг к другу, которая, судя по всему, является следствием разделения клана несколько сотен лет тому назад. «Горожане» считают своих сельских кузенов деревенщинами, в то время как Сельские Гангрелы считают, что их городские собратья деградировали, став отвратительным, копающимися в отбросах трупоедами. Впрочем, это вопрос в первую очередь является «семейным», и секта в целом не обращает на него внимания (в конце концов, Гангрелы не треплются о нем направо и налево). Члены отступников Гангрелов с уважением относятся к достижениям друг друга, и многие получают некоторую толику светской власти в секте (к их же досаде). Как бы то ни было, вместо того, чтобы уклоняться от своих обязательств перед сектой, Охотники несут это бремя с определённым диким благородством.

Цитата: *Смотрите, если вы будете кусать свою жертву вот так, то из её вен прольется меньше крови, и больше останется вам. Оставьте тело за тем мусорным ящиком, и мы пойдём дальше.*

Стереотипы

Камарилья: Идиоты! Если Патриархи действительно не существуют, то почему так много из вас послали к черту эту башню из слоновой кости и присоединились к нам?

Шабаш: Впечатляющая стая ночных чудовищ — за исключением нескольких ублюдочных феодалов.

Взгляд со стороны.

Камарилья: Если они делают для Шабаша то же, что Гангрелы делают для нас, тогда пусть Чёрная Рука пользуется их услугами.

- *Синди Лоуэлл, писатель-Тореадор*.

Шабаш: Я вспоминаю ночи из Трансильванских легенд, когда эти животные лежали подле наших ног в наших поместьях или гибли от наших копий в лесах. За несколько столетий они стали абсолютно бесполезными.

- *Граф Владимир Растович, воевода Цимисхи*.

Независимые: По крайней мере, они отвалили от нас со всем своим бредом о цыганской крови.

- *Александр, кочевник Равнос* .

Предвестники Черепов

Линия крови, недавно присоединившаяся к Шабашу, именует себя Предвестниками черепов и рассказывает историю о некогда свершившемся предательстве, за которое они должны жестоко отомстить. Все члены этого рода весьма могущественны, и они утверждают, будто вернулись из ссылки в землях мёртвых. Давным-давно, нашёптывают они, сообщество коварных чародеев охотилось за ними ради их крови, похищая у них бессмертие, чтобы утолить жажду тайной власти.

В нынешние ночи мало кто в Шабаше верит в эти сказки о древней несправедливости, но Предвестники черепов, благодаря невероятной мощи своей магии и пугающей эксцентричности, всё равно сумели занять достойное место в секте. Предвестники черепов — некроманты, чьё искусство не уступает мастерству жутких Джованни (некоторые считают, что даже превосходит его), они существуют в атмосфере смерти, убийств и послушания, и всё ради того, чтобы исправить некогда учиненную над ними несправедливость. Но всё же иногда кажется, что за их россказнями и внешностью скрывается какая-то гниль. Они подобны трупам, которых что-то разъедает изнутри.

Предвестники черепов стали членами Шабаша лишь несколько лет назад, и мало кто из новообращённых секты слышал о них, не говоря уже о том, что видел их. Очевидно, один из них пришёл с предложением к кардиналам, примасам и регенту, которые обсудили ситуацию и приветствовали Предвестников Черепов как новых сторонников Меча Каина. С тех пор Предвестники Черепов добились в секте неслыханного влияния (особенно если

учесть, что их число не превышает нескольких сотен). Представителей этой линии крови можно встретить в Чёрной Руке, Инквизиции и даже среди примасов. Члены Шабаша, по всей видимости, извлекают немалую пользу из магии смерти Предвестников, поддерживая связь с умершими союзниками или терзая врагов даже за гранью Окончательной Смерти. На самом деле создается впечатление, что Предвестники охотно предлагают помощь верным сторонникам Шабаша — в обмен на услуги, которые пока не были названы.

Проклятие Каина наделило их внешностью трупов, и Предвестники часто сдирают излохмаченную, покрытую трупными пятнами плоть со своих голов, обнажая оскал, который и дал название их линии крови. Маски и церемонии играют важную роль в культуре этого рода, и у их старейшин имеются целые коллекции ритуальных масок и принадлежностей, носимых и используемых во время некромантских обрядов. Ходят слухи, что в их жилах течет древняя могущественная кровь, и что их рассказы о великом прошлом не так уж далеки от истины. В любом случае, Предвестники Черепов просто игнорируют неудобные вопросы, предпочитая проводить время среди кладбищенских надгробий или в глубоких размышлениях о возможностях мёртвых.

Прозвище: Лазариты (в честь Лазаря, который стал свидетелем воскрешения Христа).

Внешность: Предвестники Черепов выглядят измождёнными и похожими на трупы, и это впечатление еще больше усиливается иссохшей плотью, плотно обтягивающей их черепа. Их редко можно встретить за пределами их убежищ или тайных залов, где могущественные члены Шабаша сообща плетут свои интриги. Предвестники предпочитают свободные струящиеся одеяния и погребальные саваны, которые намекают на магию смерти и позволяют производить сильное впечатление.

Убежище: Предвестники Черепов никогда не вступают в стаи и поэтому никогда не делят со стаями убежищ (разве что временно — по Шабашу ходят слухи о Предвестнике по имени Капуцин, который иногда пользуется гостеприимством отдельных стай, священников или вожаков). Лазариты предпочитают отдельные убежища, в которых часто устраивают лаборатории, позволяющие проводить вызывающие страх исследования. Такие убежища обычно располагаются вдали от любопытных глаз и путей смертных, часто — под кладбищами, мавзолеями, моргами и бойнями.

Происхождение: Происхождение тех, кто становится Предвестниками Черепов, неизвестно — считается, что с тех пор, как линия крови присоединилась к Шабашу, у неё не было новообращенных. Если это и в самом деле так, перешёптываются юнцы из Шабаша, то Предвестники должны быть древними, опытными и полными скептицизма, так как они, похоже, не считают отпрысков современных ночей достойными их разновидности проклятия Каина.

Создание персонажа: У Последователей Черепов зловещие концепции, многие из которых в современные ночи кажутся устаревшими и чуждыми. Линия крови предпочитает Умственные Атрибуты и Познания, её члены развивают многочисленные Дополнения. Мало кто из Предвестников снисходит до следования принципам Человечности, чаще они вступают на Путь Смерти и Души или некий причудливый вариант Пути Костей Джованни.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Стойкость, Некромантия.

Слабости: Сколько бы крови не поглотил Предвестник Черепов, его кожа остается смертельно-бледной. К тому же кожа этих Каинитов усыхает, делая их похожими на скелетов с костлявыми конечностями и лицом, на котором словно навеки застыла усмешка смерти. Из-за этого явно нездорового и зловещего облика значение Внешности

у Предвестников равно нулю. Все броски на социальные взаимодействия, в которых используется Внешность, для Предвестников автоматически считаются неудачными.

Организация: У Предвестников Черепов нет чёткой организации, большинство из них сторонится общества и предпочитает в одиночку заниматься исследованиями или разработкой планов. Изредка они собираются вместе, но никто так и не выяснил, для чего. Вампиры, не принадлежащие к их линии крови, высказывают самые разные предположения, от разработки планов уничтожения Шабаша изнутри и до симпозиумов по недавним исследованиям земель мёртвых. При этом Предвестники поддерживают некую видимость иерархии, о чем свидетельствуют их маски и ритуалы. Более почитаемые или высокопоставленные представители линии крови носят более изящные маски, их младшие собратья оказывают им знаки уважения, точная система которых пока остаётся для наблюдателей тайной.

Цитата: *Ничто не жжёт так сильно, как рана, нанесенная предательским кинжалом, особенно если на протяжении целой вечности она гноилась.*

Стереотипы

Камарилья: Только полюбуйтесь, как они поют и пляшут, пока те самые Древние, на которых они так упорно не обращают внимания, дергают их за ниточки.

Шабаш: Как орудие мщения, Меч Каина превосходен. Что же касается соответствия поставленным целям, то Шабаш просто смехотворен.

Взгляд со Стороны.

Камарилья: О чём это вы, чёрт побери?

- *Деннис Радгрен, брокер Вентру*.

Шабаш: Мне они не нравятся. Один раз я уже обломался, умерев. Не хочу знать, что там у них есть в запасе, если они доберутся до меня после того, как я сделаю это ещё раз.

- *Рустер, посредник отступники Бруха*.

Независимые: Вот дерь.

- *Андреа Никколо Джованни, ныне покойный*.

Мир Предвестников Черепов.

Как и Кровавые братья, Предвестники Черепов не предназначены для отыгрыша Если только Рассказчик не собирается вести игру, в которой все персонажи будут старейшинами, создать Предвестника Черепов по системе генерации нового персонажа невозможно.

Все Предвестники Черепов принадлежат по меньшей мере к восьмому поколению и прожили сотни (а то и тысячи) лет. У многих из них больше Дисциплин, чем у стаи молодняка, и они с лёгкостью могут составить конкуренцию самым коварным Цимисхи или вероломным старейшинам Ласомбра. На самом деле практически все Предвестники старше самого Шабаша.

Иными словами, не стоит выбирать Предвестника в качестве персонажа, если только вы не хотите этого очень и очень сильно, но даже в этом случае Рассказчик может

отмахнуться от вашей затеи, как от полнейшей чуши. Рассказчики, вам придётся как следует подумать, прежде чем позволять игроку вводить в игру такого персонажа. Тысячелетние вампиры едва ли будут хватать людей на улицах и давать им Становление, и их намного лучше использовать для развития сюжета, чем в качестве мощнейших игровых персонажей.

И еще один совет: следите за тем, чтобы знания игроков не влияли на знания их персонажей. В Мире Тьмы нет Главного Руководства по Вампирам, из которого персонажи могли бы узнать такие тайны. Им придётся самостоятельно раскрывать секреты жестокого мира.

Каэсиды

Истоки причудливой линии крови Каэсидов затерялись в глубине веков, но их склонность ко внешнему великолепию и странные способности заставляют некоторых Каинитов подозревать, что Каэсиды происходят от Ласомбра. Наиболее распространённая теория объясняет их происхождение нечестивыми экспериментами с кровью Дикого Народца и запретным сделкам с демонами. Какой бы ни была истина, результатом стала одна из самых странных помесей в Мире Тьмы.

Каэсиды — это учёные и хранители тайн. Они склонны быть наблюдателями, а не принимать активное участие в событиях вроде Боевых Партий. Каэсиды не любят предпринимать физические действия против недруга, предпочитая сражаться с помощью разума и слов. Они ревностно оберегают свои знания и личные коллекции. Хотя дом Каэсида всегда открыт для гостей из числа представителей его линии крови, все Каэсиды — жутко территориальны, и в большинстве городов проживает в лучшем случае один представитель этой линии крови. Причудники не любят соперничать друг с другом за знания. Если кому-нибудь и приходится встретить двух Каэсидов вместе, это скорее всего будут старейшина и его дитя, которое может обучаться под началом старшего до 50 лет. Но в итоге наступит время, когда дитя обустроит своё собственное убежище, почти наверняка в другой общине.

Каэсиды славятся своим спокойствием и прилежанием. Смысл их существования сосредоточен на их собраниях свитков, книг, заклинаний и знаний о вампирах, высоко громоздящихся на библиотечных полках. Их нетипичное телосложение и неутолимая жажда знаний приводит к тому, что эти полки необычайно высоки.

Что касается членства Каэсидов в Шабаше, тут теории вновь касаются влияния Ласомбра. Мало кто способен сказать, заключили ли Сторожа сделку с Каэсидами, обменивая тайны на защиту, или их отношения скорее являются более зловещей разновидностью взаимоотношений хозяина и слуги. За их пытливыми натурами скрываются заблудшие, искажённые личности, изменённые огромными объёмами запретных знаний и, возможно, кровью фей, которая способствовала их зарождению. Говорят, что некоторые Каэсиды по-настоящему впали в зависимость от крови фей, питаясь исключительно её магической силой, а не бледным, холодноватым вкусом крови смертных. Других Каэсидов подозревают в даже ещё более извращённых пристрастиях, якобы они питаются, исключительно насилуя свои сосуды в бессильной пародии на сексуальное надругательство или похищают детей под светом полной луны, чтобы поглощать их плоть в своих библиотеках. Но в итоге всё, что о них известно — то, что они являются загадками, которые терпят исключительно ради их знаний.

Прозвище: Причудники.

Внешность: Каэсиды унаследовали необычную красоту фей. Их кожа мертвенно-бела и под лунным светом слегка отливает синевой. Поговаривают, будто оттенок кожи Каэсида указывает на возраст вампира, но Каэсиды слишком скромны, чтобы распространятся о себе,

так что никому об том не известно доподлинно. Они гибкие и высокие — от шести до семи с половиной футов, а носы, скулы и уши у них заострённой формы. Глаза Каэсидов также изменены, являя собой лишь черные пятна без каких-либо заметных признаков белков или зрачков. Некоторые Каэсиды предпочитают одеваться в викторианском или готическом стиле, чтобы отразить свои учёные, мрачные склонности, к немалому изумлению более современных вампиров. Длинные волосы или бандана, и тёмные очки, чтобы скрыть необычную внешность от любопытных глаз.

Убежище: Для Каэсидов важны постоянные, неописуемые убежища. Они часто запираются в собственных убежищах, проводя бесчисленные часы в исследованиях, пока не будут вынуждены уйти — или из-за назойливого вмешательства незваных гостей, или из-за того, то убежище пришло в ветхое состояние. Они часто устраивают своё убежище в частной библиотеке, музее, художественной галерее, исторических руинах или катакомбах. В каком бы стиле оно ни было оформлено, убежище почти неизменно оснащено большой и богатой библиотекой и многими аксессуарами изысканной «жизни». Каэсиды гордятся тем, что являются радушными хозяевами, и некоторые из них держат высококачественное витэ специально для гостей.

Происхождение: Каэсиды выбирают в качестве потомков благовоспитанных и умных смертных. Потенциальные потомки хорошо дисциплинированны в области исследований и разделяют любовь Каэсидов к книгам и стремление к поиску знаний. Среди подходящих вариантов выбора могут быть библиотекари, педагоги, студенты или кураторы музеев. У подобных потомков обычно куда больше профессиональных контактов, чем личных друзей, и они ценят образование и познание выше, чем самоудовлетворение.

Создание персонажа: У большинства Каэсидов — учёные или светские концепции, поскольку их внимание притягивают привлекательные и учёные люди. Маски у них обычно бывают консервативными, но их Натуры часто разительно отличаются. Высоко ценятся Умственные и Социальные Атрибуты, а также Познания и Навыки. Мало у кого из Каэсидов имеются какие-либо Дополнения, кроме причудливой горстки Ресурсов, Поколения и Ментора, поскольку они редко достаточно тесно общаются со смертными, чтобы нарастить Дополнения. Как ни странно, но большинство Каэсидов продолжают придерживаться принципов Человечности.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Мистерия, Власть над Тенью.

Слабости: Недостаток Каэсидов можно отнести на счёт их смешанной крови. Чистое железо вызывает у Причудников крайний дискомфорт. Присутствие железа — на расстоянии в ярдах, равном значению Выносливости Каэсида — на единицу поднимает сложность сопротивления безумию для Каэсида. Прикосновение к железу вызывает немедленную проверку на безумие, а раны, наносимые железным оружием, причиняют усиливающиеся повреждения.

Организация: У Причудников имеется формальная, почти викторианская организация, основанная на многочисленных различиях, имеющих значение исключительно для других Каэсидов. Каждые 50 лет все Каэсиды собираются на формальную встречу в убежище у надлежащим образом выбранного представителя линии крови, где они обсуждают новые знания, которые им удалось раскопать, и новые тайны, которые им довелось распутать. Крайне редко Каэсиды приглашают чужака или стаю Шабаша, от которых ожидается, что они будут разумно обсуждать вопросы, которые поднимут Причудники. Неучтивые или твердолобые стаи ставятся на место соответствующе жестоким образом — от злобного выговора до неснимаемых проклятий.

Цитата: *Будьте осторожны Вы держите в руках настоящую гутенберговскую Библию. Если вы повредите её, мне придётся взыскать компенсацию; сомневаюсь, что вы долго протянете без вашей кожи.*

Стереотипы

Камарилья: Вы уверены, что говорите именно о вампирах?

Шабаш: Невоздержанность может привести к болезни души. Остерегайтесь своих Зверей, мои братья и сёстры, иначе вы оставите после себя мир в куда худшем состоянии, чем он был при вашем появлении.

Взгляд со Стороны.

Камарилья: О, да; мне давно хотелось допросить одного из этих фейских летописцев.

- *Афосид, архивариус Тремер.*

Шабаш: Не знаю, чего у них общего со всеми нами. Ведь они всё время только читают и пишут? Это всё дерьмо для слабаков.

- *Джои Два Пореза, отступник Малкавиан.*

Независимые: Вы можете понять, когда они изобретают для вас ложь — их губы двигаются.

- *Хеша, Сетит.*

Мир Каэсидов.

Каэсиды редко взаимодействуют с остальными — их лучше вводить в историю в качестве мудрых, эксцентричных вампиров, которых разыскивают ради знаний, чем в качестве персонажей игроков в наполненных отчаяньем и насилием городах, где число изнасилований и убийств нередко превосходит количество рождений.

Рассказчики должны осмотрительно подходить к тому, чтобы позволять игрокам выбирать роли Каэсидов. Пусть они и не столь разрушительны или ограниченны, как некоторые иные кланы (для игроков — в руках Рассказчика они служат сюжетными инструментами драмы), Каэсиды стремятся проводить свои не-жизни в исследованиях и созерцании, что вряд ли способно стать материалом для захватывающей хроники («Вы вновь просыпаетесь. Чем вы займётесь?» «Ближайшие 300 лет — буду читать»).

И обычное предупреждение игрокам: не изображайте, будто вашим персонажам многое известно, если вообще что-либо известно, о Каэсидах.

Отступники Малкавиан

Плоть – сущность природы Каинитов, Сородичи Шабаша являются теми, кто принимает свою природу и наслаждаются силой Зверя. Члены отступников Малкавиан – наиболее несдержанные из них. В то время как Малкавианам Камарильи показывают или рассказывают о том, как использовать своё безумие, отступников интересует лишь как распространять его подобно болезни. Если Малкавиане сумасшедшие как лисы, то отступники – это бешеные лисы.

Члены отступников Малкавиан используют своё помешательство как обоюдоострый меч. Для отступников безумие является оружием, хотя оно может исказить их. Овладение мастерством применения своего безумия может занять десятилетия, если не столетия. Чудики довольно независимы и связаны каким-то непостижимым сознанием, и если кто-либо столкнётся с одним из членов этого клана, то забудет его не скоро, как бы он этого ни желал. Члены отступников Малкавиан – мастера психологических атак. Комбинируя грубые слова с нежностью, доверие с откровенным ужасом, Чудики могут вытянуть информацию даже из самой выносливой жертвы или свести с ума даже самого стойкого пленника. Лишь поэтому Шабаш до сих пор не уничтожил этих отступников – они слишком полезны. Начиная от известного архиепископа и заканчивая обычным дуктусом, каждый, кто имел дело с отступниками Малкавиан, знают, что они владеют оружием, которое может уничтожить даже своих носителей.

Как и другие Малкавиане, члены отступников страдают постоянным сумасшествием, и лишь немногие из них сознают, что полностью безумны, однако отступников с их «философией» всё же терпят в Шабаше. Они так же боятся Окончательной Смерти, как и любой Каинит в Шабаше или вне его. Из них получаются прекрасные солдаты и командиры в военное время, так как они не боятся делать всё необходимое для победы. Члены отступников Малкавиан считают, что не важно, кто и с кем сражается в битве, важно, что хаос берет верх над порядком, и цикл продолжается.

Однако иногда члены Шабаша все же сомневаются насчет того, что же им делать с Малкавианами в своих рядах. Малкавиане могут следовать правилам, когда они совпадают с их целями, однако в большинстве случаев они неконтролируемы. Некоторые стаи держат своих взаперти, приковывают цепями в подвалах или склепах и освобождают их лишь тогда, когда секте требуется натравить психопатов на своих врагов.

Согласно популярному слуху, Малкавиане пользуется малым уважением из-за своих уникальных способностей, которые возникли из-за великой «болезни» Малкавиан. Семена массового психоза упали в глубины безумия и буйно произросли. Возможно, это случилось из-за того, что члены отступников Малкавиан решили показать другим кланам, что ими не так-то легко манипулировать. Возможно, это просто произошло само собой. Так или иначе, одно известно точно – члены клана, которые находились вне Шабаша, оказались «заражены». Что всё это означает в действительности не знает никто, кроме самих отступников Малкавиан, но возможные последствия заставляют беспокоиться даже самых стойких Ласомбра. Однако, всё же, подобные беспокойства возникают лишь у тех Каинитов, которые смогли сложить всё воедино.

Члены отступников Малкавиан демонстрируют самые тёмные стороны своего безумия. Слухи говорят о провидцах стай, которые предсказывали успех Военных Партий, расчленяя ещё живых людей или безумных кровавых пророков, которые предсказывали наступление Геенны после Времени Слабой Крови. Наиболее опасные из отступников – серийные убийцы, культисты с самоубийственными замашками и т.д. могут «выращиваться» для специальных миссий на территории Камарильи, их посылают, чтобы они распространяли безумие, которым прокляты, и выстилали дорогу Великому Джихаду.

Прозвище: Чудики.

Внешний вид: Одежда отступника Малкавиан зависит от его психоза, она может быть как очень странной, так и крайне консервативной. Член отступников Малкавиан может выглядеть как угодно – как престарелая леди, сторонник теории заговора, конченный наркоман, живущий в захудалом доме и перебивающийся краденым, брокер с Уолл Стрит в костюме от Армани или замкнутая домохозяйка. У отступников обычно есть дикий блеск в

глазах, выдающий их хлещущее через край безумие. Многие из них крайне неухожены и носят неопрятную или забрызганную засохшей кровью одежду.

Убежище: Черт его знает что может взбрести в голову Малкавианам, считают большинство членов Шабаша. Большинство дуктусов предпочитают держать своих психов там, где они могут наблюдать за ними, в общих убежищах или других приемлемых местах. Предоставленные сами себе, члены отступники Малкавиан любят устраивать свои убежища в психушках, подвалах больниц или общежитий. Малкавиане Шабаша с раздвоением личности могут иметь два или три совершенно разных убежища и отдыхать в них в зависимости от того, какая личность доминирует на данный момент.

Происхождение: Пациенты психушек или больниц для сумасшедших преступников, уличные бродяги или юристы – члены отступников Малкавиан могут выбрать кого угодно. Те, кто находятся вне клана не видят смысла или закономерности в том, как отступники подбирают, однако Малкавиане Шабаша выбирают тех, кто достаточно силён, чтобы быть подверженными безумию, которое создаёт уникальные способности клана.

Создание персонажа: Для отступника Малкавиан подходит любая концепция, Натура или Маска. Первичными обычно являются Умственные Атрибуты. Любые Способности могут быть первичными, всё зависит от психоза. Дополнениями обычно являются Стадо, Связи и Ментор – Ментор может быть более старый Малкавиан Шабаша, который пытается воспитать безумие более молодого, Связи могут олицетворять докторов, психиатров или полицейских следователей. Мало кто из отступников Малкавиан может адаптироваться для Путей Просветления, однако те, кому это удаётся, обычно выбирают Пути Каина, Власти и Внутреннего Голоса или Лилит.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Помешательство, Затемнение.

Слабость: Все отступники Малкавиан, как и их родичи из Камарильи, безумны. Многие из них крайне жестоки, и их ярость может быть направлена как на членов стаи, так и на врагов. При создании персонажа Малкавиан игрок должен выбрать психоз (смотри ***Vampire: The Masquerade***), который персонаж получает с момента своего Становления. Психоз можно временно преодолеть при помощи Силы Воли, но его никогда нельзя полностью «излечить» или убрать.

Так же Малкавиане Шабаша обычно слишком недисциплинированны и слишком свободно воспринимают свою чудовищность, чтобы сопротивляться безумию. Игрок может так и ни разу не потратить очки Силы Воли, чтобы избежать безумия своего персонажа. Не-жизни многих Малкавиан Шабаша коротки и переполнены насилием. Члены этого клана обычно проживают крайне… динамичную… не-жизнь, и в конце концов так или иначе уничтожают себя до того, как пройдёт достаточно много тёмных лет.

Организация: Малкавиане Шабаша заявляют, что в их клане не существует никакой организации. Существует предположение, что любая активность «клана» является случайностью или совпадением. Члены отступников Малкавиан всем сердцем согласны с этим предположением, и в качестве примера приводят «заражение» своих родичей из Камарильи. Некоторые Малкавиане Шабаша заявляют, что отступников Малкавиан вообще не существует и открыто признают себя Пандерами.

По всеобщему мнению, наиболее испорченные и опасные члены клана держатся под землёй за стальными решетками, ключи от которых есть лишь у немногих лидеров Шабаша. Слухи говорят, что когда необходимо, этих заключённых освобождают и используют как оружие. Так же некоторые подозревают, что Малкавиане Шабаша страдают бешенством и создают из людей и животных бешеных гулей.

Цитата: *Кто же знал, что в такой небольшой женщине будет так много крови? Кроме Бога, разумеется – Бог знает всё. Можем ли мы как-нибудь прибраться здесь?*

Стереотипы

Камарилья: Сколько вампиров нужно, чтобы заполнить желудки Древних? Все!.

Шабаш: Брат Малахи, почему у меня так тяжело на душе?.

Взгляд со стороны.

Камарилья: Да, заражён. Я заражён. Я заражён! Смотрите, как болезнь пожирает меня! Я был заражён. И это означает, что я заразен.

- *Питч Бенд, гитарист Малкавиан*.

Шабаш: Черт, я думаю, что был слишком груб. Эти сукины дети заставляют меня содрогаться.

- *Счулер, артист Пандер*.

Независимые: Лучше предупреждать болезнь, чем лечить её затем дозой лекарства. А каждому из этих маньяков требуется 20 доз, чтобы излечиться.

- *Зандер, торговец на черном рынке Равнос*.

Носферату отступники

Большинство историков Каинитов полагают, что отступники Носферату присоединилось к Шабашу не из-за ненависти к своим старейшинам, а из-за какой-то зловещей тайны, которую скрывает клан. И, в самом деле, у отступников Носферату довольно цивилизованные отношения с их соклановцами из Камарильи, но эта видимая сплочённость может означать лишь то, что они вынуждены объединяться против какой-то другой силы, которая является угрозой для их клана. Разумеется, когда Носферату и их отступников спрашивают об этом, они всегда молчат, что еще больше убеждает вампиров в том, что у них есть для этого причины.

Как и Носферату Камарильи, представители отступников уродливы, они прокляты всю свою нежизнь скрываться от смертных, или, если принимать во внимание тенденции Шабаша, мучить их. Твари устраивают свои убежища в канализациях под городами, и собираются там в выводки, которые напугают любого, кто осмелится спуститься вниз, чтобы встретится с ними. Некоторые из отступников Носферату даже не скрывают свою чудовищную внешность, вызывая омерзение у Каинитов и смертных. В этом смысле Шабаш сильно повлиял на отступников Носферату: они отвергают всё человеческое и принимают своё проклятие со стоической решимостью.

По иронии судьбы, возможно из-за своих уродств отступники Носферату, возможно, являются одними из самых (если не самыми) человечными членами Шабаша. Твари переступили через жажду показной жестокости и держат в узде свою чудовищность. Они не купаются в крови и не режут смертных ножами просто так, каждое действие члена отступников Носферату чётко рассчитано, независимо от того, чего при помощи него хотят добиться – уважения, страха или понимания. Многие молодые члены Шабаша считают

членов отступников Носферату мягкосердечными до тех пор, пока не спустятся в их канализации и не увидят истинную злобу тёмных душ Тварей.

Как и прочие Носферату, Твари Шабаша являются торговцами информацией. Они создают широкие информационные сети, обмениваются секретами и не позволяют другим копаться в своем грязном белье. Многие члены Шабаша обращаются к отступникам Носферату, когда им требуется различная информация (однако отступники не сильно увлекается всяческим оккультизмом), как, например, кто с кем собирается биться на дуэли за вакантное место или кто из странствующих храмовников является Инквизитором. «Твари знают всё», говорят в Шабаше, и отступники Носферату не опровергают это высказывание, прячась в темноте и общаясь со своими животными-шпионами.

Как ни одни другой клан, отступники Носферату боятся своего Патриарха (в то время как другие кланы могут сказать, что они просто презирают своего прародителя). Твари говорят, что страх – наиболее подходящая эмоция, когда дело касается Древних, и только у отступников Носферату хватает ума, чтобы понять это. В страшных легендах клана рассказывается, что Патриарх, наказанный Каином и испытывающий отвращение к своим детям, решил избавить свой клан от проклятья, послав своих старших детей убить остальных. Если это правда, всем вампирам должно быть немного страшно, потому что если такие охотники существуют, они действительно ужасны.

Прозвище: Твари.

Внешний вид: Отступники Носферату, как и их сокланновцы из Камарильи, прокляты Кровью Каина. Они так ужасно выглядят, что вещи вроде одежды или привычек отходят на второй план – какая разница, одет ты в дизайнерскую одежду или мешковину, если твое искорёженное тело выглядит так, будто ты попал в автокатастрофу? Поэтому большинство отступников Носферату ценят в одежде удобство, предпочитая широкие рубашки, обычную современную одежду и всё в том же духе. Некоторые члены отступников Носферату одеваются совершенно противоположно, в модные костюмы или одежду субкультур, чтобы произвести ещё более ужасное впечатление на тех, кто на них смотрит.

Убежище: Отступники Носферату предпочитают устраиваться в подземельях под городом, куда мало кто может проникнуть и откуда ещё меньше могут вернуться. Не смотря на своё уродство, отступники Носферату отнюдь не любят всякую мертвечину, и они стараются избегать ужасного соседства таких мест как морги, кладбища и так далее. Когда кто-то из отступников Носферату проживает в общем убежище стаи, он старается найти себе наиболее изолированный и недоступный уголок. Другие члены стаи обычно ничего не имеют против.

Происхождение: Все Твари являются мастерами выживания, и никто не посмеет высмеять их. Обычно они похищают своих детей из отбросов общества, однако многие любят из злобы даровать Становление кому-нибудь красивому и популярному. По понятным причинам большинство отступников Носферату – мужчины, но какое это имеет значение, когда по внешнему виду пол практически невозможно определить?.

Создание персонажа: Члены отступников Носферату предпочитают Умственные и физически Атрибуты, так как вынуждены существовать среди крыс и не нуждаются в чувствах и отваге. Многие из них предпочитают Таланты, однако говорят, что есть мудрые и умные Твари, которые изучают Познания и могут мгновенно дать ответ на любой каверзный вопрос. Популярными Дополнениями являются Связи, Поколение, Ресурсы и Слуги-животные. Большинство молодых отступников Носферату всё ещё придерживаются человечности, однако более старые члены клана адаптировались к Путям Просветления, таким, как Путь Дикого Сердца, Путь Власти и Внутреннего Голоса, Путь Катари и Путь

Каина. Нет никаких сведений о том, чтобы кто-либо из отступников Носферату следовал Пути Лилит.

Клановые дисциплины: Анимализм, Затемнение, Могущество.

Слабость: Из-за пугающих уродств Внешность всех отступников Носферату равна нулю. Этот Атрибут невозможно повысить, однако уродство можно замаскировать или скрыть при помощи сверхъестественных способностей. Большинство Социальных бросков, если только они не связаны с запугиванием, считаются проваленными автоматически.

Организация: Отступники Носферату уважают возраст и образованность, и часто ставят нужды клана или отдельного члена клана превыше нужд Шабаша. Однако они всё же являются членами этой секты, и они редко делают свои дела наполовину. Так как отступники Носферату обычно обитают в общих убежищах, они не нуждаются в каких-нибудь формальных встречах или собраниях клана. Большинство Тварей просто занимаются своими делами и не говорят об этом другим, пока не узнают столько, сколько это вообще возможно.

Цитата: *Не спрашивай меня, почему постоянно оглядываюсь через плечо, девчонка, это моё чертово дело. Так ты хочешь облить грязью епископа или нет? Если нет, тогда я уверен, что епископ захочет облить грязью тебя.*

Стереотипы

Камарилья: Зачем беспокоиться?.

Шабаш: Я бы тоже сказал «Зачем беспокоиться?», но какой-нибудь умник сдаст меня Инквизиции или большой-и-страшной Чёрной Руке.

Взгляд со стороны.

Камарилья.

Нет никаких отступников Носферату. Мы все прячемся от одних и тех же сумасшедших богов.

— Питер Таракан, землекоп Носферату.

Шабаш.

Они знают гораздо больше, чем делают вид, поэтому мы не должны слишком доверять им.

— Алексей Гулайн, храмовник Шабаша.

Независимые.

Как они вообще отличают друг друга от основного клана? По тайным невидимым татуировкам на лбу?.

— Вэнс Росселини, дипломат Джованни .

Пандеры

Пусть они и не являются настоящим кланом в строгом смысле этого слова (поскольку у них нет прародителя среди Третьего Поколения), Пандеры составляют значительную часть вольного сообщества Шабаша, выцарапав для себя достаточно почётную нишу, невзирая на ублюдочную родословную. Как и у Каитиффов — которыми, со всех практических точек зрения, они и являются — у Пандеров нет формального, общепризнанного происхождения. Любой вампир, присоединяющийся к Шабашу и не знающий своего клана, становится Пандером, как и потомки, Обращённые уже признанными Пандерами. Эта группа состоит из широкого спектра Каинитов, большинство из которых молоды и не проверенны. Однако, необходимо отметить, что Пандеры — Истинные Шабашиты, а не просто свалка для отверженных и непроверенных вампиров из прочих кланов.

Пандеры поднялись после самой последней из гражданских войн Шабаша, в конце 1950-ых. Бесклановый вампир по имени Джозеф Пандер объединил лишённых клана Шабашитов под своим знаменем и повёл их против фракции Умеренных по приказу отдельных высокопоставленных Ласомбра и Цимисхи. Впечатлённые его усилиями, старейшины Шабаша вознаградили верных секте Пандеров формальным признанием, которое немедленно вызвало недовольство со стороны более «законнорожденных» кланов. Тем не менее, в итоге Пандеры победили, вновь и вновь зарабатывая признание с помощью кровопролития и дипломатии. В нынешние ночи Джозеф Пандер по-прежнему существует, но среди Дворняг бешено распространяются слухи о попытках покушений на него, подстрекаемых недовольными старейшинами.

Разумеется, Пандеры — это крикуны и неизвестный фактор, «бунтари мятежной секты». В нынешние ночи Ласомбра считают их угрозой безопасности, опасаясь, что отсутствие сплочённости и тысячелетних традиций могут сделать их непредсказуемыми. Однако Пандеры осознают собственное положение и отважно принимают свою роль пушечного мяса. По сути, в любой осаде Шабаша первые ряды чаще всего состоят из Пандеров, желающих проявить себя. Будучи такими же хитрыми, как любой Ласомбра, и такими же жестокими, как любой отступник Бруха, Пандеры делают то, что необходимо делать для блага секты.

Пандерам не хватает утончённости и многолетних формальностей, которых придерживаются другие кланы; они воистину являются пёстрым сборищем мерзавцев и головорезов. Однако, в отличие от прочих кланов, они преданны Шабашу всем сердцем, и их кошмарные эскапады часто становятся фронтами завоеваний «во благо Меча Каина!». Благодаря жесту доброй воли со стороны секты по признанию Пандеров, она получила вечного союзника, но Пандеры по-прежнему являются низшими Каинитами в иерархии. Дворняги почти неизбежно выполняют самые неприятные обязанности, самые опасные поручения и самые рискованные обряды — всё потому, что они самые молодые и наименее авторитетные. Те Пандеры, что достаточно хорошо всё осознают, принимают эту «честь» как символ отваги, а более тупые просто делают то, что им приказывают, в надежде первыми получить возможность питаться добычей стаи. Именно эта причина — эта преданность и безрассудное стремление выполнить работу — даровала Пандерам их место, и благодаря ей они увеличили свою численность и силу.

Прозвище: Дворняги.

Внешность: Большинство Пандеров молоды (по крайней мере, в смысле возраста Каинитов) и предпочитают современный стиль. Из-за своих мятежных натур и контр-культурного происхождения, многие Пандеры одеваются в стиле «бунтарских» культур — байкерские куртки, панковские гребни, готский макияж, скинхедские ботинки или символика банд. По сути, Пандеры иногда выглядят так, словно намертво заклинились на образе мышления, который был у них на момент Становления, придерживаясь одного стиля в течение многих лет, даже десятилетий, невзирая на человеческую моду. Это скорее заявление о презрении к

моде, чем отсутствие осознания того факта, что времена изменились. Многие старейшины посмеиваются над этим, видя, что даже самые юные вампиры становятся статичными, наподобие их самих, продолжающих одеваться по моде, распространённой при их человеческой жизни.

Убежище: Пандеры часто устраивают свои убежища там же, где и стая, и им нередко поручают уборку убежища, если нет занимающихся этим гулей. Пандеры почти никогда не заводят личных убежищ, обретая некоторое успокоение в том, чтобы всё время оставаться вместе со стаей. Дворняги также предпочитают убежища, каким-то образом связанные с их жизнью до превращения в вампиров — мастерские по ремонту мотоциклов, наркопритоны, ночные клубы и т.д.

Происхождение: Пандеры как правило Обращают представителей низших слоёв общества, набирая новичков из числа подонков и убеждённых бунтарей, которые становятся отличным пушечным мясом в боевых действиях Шабаша. В рядах Пандеров присутствует немало настоящих психопатов и социопатов, но эти индивидуумы нередко находят милосердную смерть в огне сражений. Тем не менее, Пандеров вряд ли можно назвать стабильной линией крови, поскольку она состоит из существ, слишком обозлённых (по какой бы то ни было причине) на общество, чтобы стать полезной его частью.

Создание персонажа: Концепции Пандеров часто связаны с насилием и бунтарством, и у них часто бывают Натуры убеждённых индивидуалистов (хотя присутствует и немалая доля Конформистов, которые просто хотят принадлежать к группе), Маски могут быть буквально какими угодно. Среди Пандеров наиболее популярны Физические Атрибуты, Таланты и Навыки, и мало у кого из них имеются значительные Дополнения. Большинство Пандеров продолжают держаться за свою Человечность, хотя некоторые более критически настроенные Дворняги иногда принимают Путь Катари или Путь Соглашения Чести.

Клановые Дисциплины: Отсутствуют. Как и не-шабашисткие Каитиффы, Пандеры могут выбирать любые Дисциплины, какие пожелают (с одобрения Рассказчика). Вдобавок, Пандеры поднимают свои Дисциплины по изменённой стоимости в очках опыта, как и Каитиффы (см ***Vampire: The Masquerade***).

Слабости: У Пандеров нет неотъемлемых слабостей, даруемых Кровью. Однако учтите, что Пандерам оказывают уважение лишь с неохотой, и в Шабаше их обычно нагружают самой грязной работой. Вдобавок, ни один Пандер не может начать игру с поколением ниже Девятого (хотя они могут понижать его по ходу игры с помощью диаблери или иными способами).

Организация: Организация Пандеров в основном зависит от их стаи. Некоторые стаи, состоящие исключительно из Пандеров, по структуре похожи на банды или организованы наподобие отделений скинхедов. У других нет чёткой структуры; они напоминают просто объединения субкультуры. Когда Пандеры становятся частью смешанной стаи, они часто оказываются низшими по положению. Большинство Пандеров более-менее признаёт Джозефа Пандера, хотя многие полагают, что его время прошло и линия крови должна просто продолжать своё дело, оставаясь вампирами.

Цитата: *Меня не интересует ваша ханжеская фигня. У меня есть дело, и если вы не со мной — вы против меня. А я сокрушаю тех, кто выступает против меня.*

Стереотипы

Камарилья: Упадочная, испорченная знать, чьё время подходит к концу.

Шабаш: Он делает то, что должен, но слегка застрял в прошлом. Понимаете, я не совсем уверен, что прискусы и кардиналы озабочены интересами молодых вампиров.

Взгляд со Стороны.

Камарилья: Смешно. Говорите, они действительно признают своих ублюдков кланом?.

- *Лючия д'Авилла, аристократка Малкавиан*.

Шабаш: Вперед, воинство христово! Мы не хотим отвергать ни одного полезного вампира в этой осаде.

- *Фабриция Контрерас, недавно назначенный архиепископ Майами*.

Независимые: Кто? .

- *Мустафа Абд-Файиль, пилигрим Ассамит*.

Отступники Равнос

В Шабаше говорят, что лучше заключить сделку с Дьяволом, чем иметь дело с отступником Равнос. Хотя, оба выбора весьма сомнительны.

В те давно забытые ночи, немногим позже принятия Торнского Соглашения, группа Равнос откололась от своих цыганских корней после встречи с Шабашем. Но не масштабная идеология, которая поддерживала Шабаш, привлекла отделившихся от основного клана Равнос, они почувствовали сильное притяжение к тому образу ночной жизни, которую вели эти вампиры. Их не сильно привлекали индуистская философия, равно как и подчинение своего Зверя. Шабаш был вампирским по самой своей сути, и это открывало перед теми юными перебежчиками, кто стал первыми членами отступников Равнос, огромный спектр возможностей для хитростей, лжи и страсти к путешествиям.

С того времени Равнос Шабаша не особенно сроднились с этой сектой, служа общим интересам, только когда это было им удобно, и, в остальных случаях, просто пользуясь преимуществами постоянной смены обстановки во время путешествий. Многих удивляет, почему же они вообще решили служить секте, но как только добытая Бродягами информация помогает выбраться из оцепления, или когда предприимчивый Равнос добивается влияния среди потомков некоего князя, все эти страхи исчезают. Похоже на то, что эти отступники отвернулись от своего клана, чтобы избавиться от невыносимого влияния своих старейшин. И в этом вся суть Шабаша.

Бродяжнический образ жизни большинства стай Шабаша подходит отступникам Равнос как нельзя лучше. Идея постоянного убежища ненавистна почти всем Бродягам, которых вполне устраивает во благо своей стаи найти, когда это нужно, временную базу для разведки вражеской территории, зная, что в любой момент они смогут собрать вещи и двинуться в любое место, куда понадобится стае. Такие странствования являются их обычным образом нежизни в нынешние ночи, хотя многие и подозревают, что данное поведение имеет гораздо более глубокие корни, возможно происходя из расовых и культурных установок человеческих прародителей отступников Равнос, и их постоянного бегства от гонений на протяжении веков. Равнос Шабаша значительно реже скучают или испытывают стагнацию по сравнению с их независимыми сородичами, равно как и реже следуют сложным философским системам.

В то время как обычный Равнос своим щёгольским обаянием всегда сумеет привлечь на свою сторону одного или двух попутчиков, члены отступники не имеют практически ни одного смертного союзника, на которых они могли бы хоть как-то положиться. Они чаще исповедуют принцип «использовал и выбросил». Иными словами, они используют навыки лести, равно как и свой пол, просто для получения удовольствия и сбора информации.

Несмотря на принадлежность к Шабашу, члены отступников Равнос придерживаются древнего кодекса поведения со своими соратниками. Этот кодекс может показаться слишком трудным для тех, кто не входит в число их отступников, так как он заключается в следующем: слово Равноса для его стаи является законом. Конечно, в словесных соглашениях они следуют общему правилу Равнос «слово дал – слово взял», однако Бродяги пошли чуть дальше. Если член Шабаша желает заключить письменное соглашение, оно подписывается кровью, когда перо погружается в рану на руке самого Равноса. Эта кровавая связь крепче, чем ритуалы братания в Шабаше, и она может быть разрушена только в случае Окончательной Смерти. Нарушение этого кодекса влечёт полную потерю почтения и уважения для нарушителя среди других Равнос, и, в конечном итоге, среди всей секты. Мало кто из Равнос спокойно заключит подобное соглашение с членом Шабаша, не принадлежащим к отступникам Равнос, и многие Бродяги крайне недовольны, если им предлагают подобное.

Прозвище: Бродяги.

Внешность: Равнос Шабаша обычно темнокожи и имеют романтический облик. У них оливковый цвет кожи, чёрные волосы и тёмные глаза. Когда они путешествуют, они одеваются неброско и функционально: джинсы, майки и кожаные ботинки, как для мужчин, так и для женщин, в основном чтобы не привлекать внимание на вражеской территории. Когда же они устраивают временные базы или становятся частью некоего сообщества, они предпочитают одеваться так, чтобы всех поразить. Что женщины, что мужчины любят яркие цвета, и зачастую украшают себя ювелирными украшениями.

Убежище: Спать в ботинках, чтобы по первому зову стаи сорваться куда угодно — вполне нормально для отступников Равнос. Они могут отсидеться некоторое время в любых доступных местах, в любых условиях, как только в этом будет необходимость.

Если кто-то из них решит организовать постоянное убежище, это может быть разваливающаяся старая усадьба, домик на плантации или аналогичное строение, также они могут предпочесть что-то складное или передвижное, что можно брать с собой для упрощения путешествий. Члены отступников Равнос стараются не таскать с собой много вещей, в конце концов, вещи всегда можно украсть, обменять или достать иными способами, доступными на большой дороге. Они вообще мало что держат при себе долго. Им нравится приобретение нового, а не владение старым.

Происхождение: Отступники Равнос разыскивают опустившихся на самое дно социума для создания потомства. Любой молодой обаятельный отморозок может стать удачным приобретением. Острый ум и неприятие чужих представлений о чувствах и собственности являются главными чертами при выборе объектов для Становления. Большинство из них не имеют в жилах цыганской крови, и, скорее, являются потомками Каина, нежели вампирскими отпрысками смертных ромалов. В особенности это верно для США и Южной Америки.

Создание персонажа: Члены отступников Равнос обычно имеют одну из следующих концепций: бродяга, одиночка, артист, в то же время большинство из них также являются преступниками. Они могут иметь любую Натуру, как правило, полностью противоположную Маске, чтобы запутать окружающих. Социальные и Ментальные параметры, зачастую,

главные, и нередко на втором месте стоят Физические, чтобы легче переносить тяготы кочевой жизни. Многие Равносы-отступники развивают сначала Навыки, а только потом Таланты и Познания, и лишь немногие имеют иные Дополнения, помимо пары странных Связей или Союзников. Достаточное количество отступников Равнос следует Путем Катари, Путем Каина или Путем Смерти и Души, хотя некоторые из них сохраняют Человечность весьма продолжительное время.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Химерия, Стойкость.

Слабости: Как и их независимые родственники, отступники Равнос имеют долгую историю следования своим внезапным порывам. Каждый Бродяга хорошо разбирается хотя бы в одной из областей преступной деятельности, и постарается попрактиковаться в ней при любой возможности. Чтобы сопротивляться своим преступным желаниям при подходящей возможности, он должен сделать бросок на Самоконтроль со сложностью 6. Игрок выбирает, к какому типу правонарушений тяготеет персонаж, во время его создания. Это может быть воровство, жульничество в азартных играх, кража автомобилей, убийства или что-то иное, если с этим согласится Рассказчик.

Организация: Отступники Равнос практически не имеют видимой организации, вместо этого ночами колеся по главным магистралям между городами. Бродяги уважают храбрость и отвагу, однако когда они развивают эти качества, то начинают рассказывать байки о великих достижениях, о приманенных и убитых оборотнях и о грандиозных планах, тщательно проработанных и безукоризненно выполненных. В общем-то, никто и не ожидает, что эти истории будут чем-то правдивым, а не обычной ложью или гиперболизацией, но хорошо подвешенный язык зачастую приносит не меньше славы, чем реальные дела.

У отступников Равнос весьма натянутые отношения с основным кланом и цыганами, отражающие ненависть к этим отщепенцам. Многие считают, что основной клан и цыгане с более чистой кровью долго расценивали Бродяг как вампиров низшего сорта, и, в конце концов, отступники отплатило им той же монетой. Члены отступников расширили понятие «воровской чести» на всех Равнос Шабаша, и остальные члены секты, веря, что вред, причинённый любому брату или сестре, приведёт к очередному расколу, оставили Бродяг в полном одиночестве.

Цитата: *В этом вся суть Шабаша — свобода двигаться по дороге куда захочешь, находить любую жертву для пропитания и брать всё, что привлечёт моё внимание. Это лучшая нежизнь, которая вообще может быть, о такой можно только мечтать, и я с гордостью умру, защищая её. А вы умрёте за что-то своё, но это уже не моё дело.*

Стереотипы

Камарилья: И почему же кто-то должен перенести боль второго рождения только для того, чтобы оказаться в кандалах чужих страстей?.

Шабаш: Мы заключили соглашение: каждый из нас даёт другому то, что тот хочет взамен — это совсем немного.

Взгляд со стороны.

Камарилья: Этот никчёмный сброд — единственная вещь, приходящая мне в голову, когда меня кто-то спрашивает «Кто хуже, чем Равнос?»

- *Хизер Дауд, бунтарка Бруха*.

Шабаш: Они не особо заботятся о секте, как мне кажется, однако их слово — слово чести.

- *Дэш, странствующий жрец Шабаша*.

Независимые: Я лучше приглашу ирландца ко мне в убежище.

- *Джанкарло Джованни*.

Отступники Салюбри

Бурное приближение Геенны привело в эти ночи ко множеству странных событий, не последним из которых является вступление Салюбри в Шабаш. Если главную ветвь Салюбри наградили репутацией похитителей душ и диаблеристов, то отступники Салюбри отбросили почти непостижимые практики этой линии крови Благодаря ярости, порождённой столетиями притеснений, члены отступников Салюбри обрели всепоглощающую ненависть к Камарилье и присоединились к Шабашу, чтобы добиться её уничтожения.

Отступники Салюбри существуют в Шабаше лишь считанное число ночей и, быть может, немногим дольше. Однако за это время они прославились как ревностные противники Камарильи, которую они обвиняют в уничтожении некоего могущественного вампира из их рода, имя которого забыто в эти ночи. Они не испытывают особой любви к философии Шабаша, решив присоединиться к секте из-за военной необходимости, а не из-за одобрения её великих планов. Тем не менее, Шабаш принимает любых солдат, которых способен заполучить, а отступникам Салюбри известно, насколько сильно Шабаш презирает Камарилью.

Члены отступников Салюбри дерзко похваляются своей эффективностью, утверждая, будто уничтожили кабал чародеев, который способствовал гибели героя их линии крови (Название «отступники Салюбри» в некотором роде является некорректным, поскольку у Салюбри нет предка из Третьего Поколения, но это касается лишь семантики и — если привлекает внимание Фурий — театральных эффектов). Они заявляют, что объявили войну Камарилье, которая по их словам преследовала и притесняла их в течение почти тысячи лет. Побуждаемые мщением, члены отступников Салюбри не тратят времени на слух о Голконде, распространяемый трусами из линии крови, от которой они откололись. Салюбри вне Шабаша якобы жертвуют собой, давая Становление новому потомку, жертвуя собой, чтобы дитя могло получить все доступные преимущества. Это понятие «жертвенного агнца» не имеет особого значения для отступников Салюбри, члены которого полагают, что слабые должны пасть в бою, а сильные — продолжать личный Джихад отступников.

Отступники Салюбри служат Шабашу в качестве неохотных воинов, легко отвлекающихся на собственные внутренние задачи. Остальной Шабаш считает их аномалией, полезными союзниками в военное время, но невыносимыми проповедниками — в мирное. Самих отступников Салюбри подобное положение вещей устраивает, ведь не-жизнь - это сплошные бесконечные мучения, облегчаемые лишь славной смертью или победой в бою.

Прозвище: Фурии.

Внешность: Фурии носят пёстрые, сооружённые вручную «доспехи», чтобы защитить себя в своём личном крестовом походе против Камарильи. Они могут выглядеть как современные нищие наёмники, украшенные небрежно соединёнными кусками металлических пластин и плотной набивки, или могут быть зловещими рыцарями, блистающими бронёй штурмовика

и носящими наизготовку старинный меч. Какой бы образ они ни выбрали, члены отступников Салюбри выглядят серьёзно, и мало кто захочет встать у них на пути.

У всех отступников Салюбри появляется третий глаз на лбу, когда они осваивают второй уровень своей Дисциплины, Валерен, наподобие того, как и у независимой линии крови Салюбри. В отличие от прочих Салюбри, Салюбри Шабаша зачастую не стремятся замаскировать эту странность, гордо демонстрируя её как предвестника погибели, ожидающей их врагов.

Убежище: Члены отступников Салюбри обычно останавливаются в тех же убежищах, что и их стаи. Однако многие Фурии устраивают собственные индивидуальные убежища вдобавок к стайным, в подвалах музеев, библиотеках, больницах и похоронных бюро. Эти пристанища нередко бывают ветхими, вторичными и используются скорее как резервные убежища или для хранения оружия, чем в качестве помещений, где проводят бесчисленные ночи бессмертия.

Происхождение: Салюбри Шабаша выбирают своих потомков тщательно и никогда не прибегают к технике Массового Становления, столь популярной во время осад и крестовых походов. Они выбирают индивидуумов с сильной волей, страстью и стремлением выполнять то, что необходимо. Однако превращение в члена отступников Салюбри находится далеко за пределами большинства человеческих мировоззрений, поскольку их обязательства имеют значение лишь для других вампиров. Поэтому большинство новых членов отступников Салюбри проводят немалую часть своих первых ночей, получая наставление от своих сиров, которые облекают свои уроки в форму пророчеств и притчей священной войны. Лишь когда дитя всецело загорается ненавистью ко всему, чем является Камарилья, его выпускают на ничего не подозревающих врагов.

Создание персонажа: Фурии в целом не наделены никакими общими качествами, хотя многие придерживаются концепций одиночек или солдат. Распространены упорные Натуры и Маски, вроде Директора, Фанатика, Головореза и Монстра. Члены отступников Салюбри предпочитают Физические Атрибуты и Навыки, и они редко заводят иные Дополнения, кроме Ресурсов и Союзников. Те члены отступников Салюбри, что существуют достаточно долго, чтобы принять более вампирские кодексы этики (что встречается редко, учитывая их недавнее появление), обычно придерживаются Пути Каина, Пути Соглашения Чести и Пути Власти и Внутреннего Голоса.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Стойкость, Валерен.

Слабости: Витэ, выпитое не в приступе страсти, не питает членов отступников Салюбри, как и кровь, отданная добровольно. Если только Фурия не добывает кровь силой, не пьёт в приступе вампирской страсти или не утоляет жажду побеждённым врагом, любые выпитые пункты крови не восполняют её запас. Вдобавок, члены отступники Салюбри не могут начинать игру с поколением ниже десятого или выше двенадцатого, поскольку витэ линии крови еще не разбилось на широкий спектр вампирского могущества.

Организация: Салюбри Шабаша организованы на манер рыцарского ордена былых веков. Линия крови одобряет убийства врагов, диаблери вампиров и раскрытие тайн в своём стремлении отомстить за уничтожение Саулота и лишение линии крови её высокого положения. Старейший из отступников Салюбри — Адонаи, вампир седьмого поколения, который награждает отличившихся Фурий званиями и почестями в ходе ежегодной церемонии во время Палла Гранде. Предполагается, что существует менее 100 подобных вампиров, и они склонны часто погибать в боях, поскольку их ярости не всегда хватает, чтобы противостоять грубой силе старых Каинитов.

Цитата: *У меня — кровь богов в жилах. У тебя — татуировки, жилетка, цилиндр и тросточка. А теперь уматывай к чертовой матери с моей дороги, маленький «вампир», или я разрублю тебя надвое.*

Стереотипы

Камарилья: Я собираюсь каждому из них надрать задницу моим палашом.

Шабаш: Полезный инструмент, не многим более; Шабаш заблуждается насчёт собственной значимости.

Взгляд со Стороны.

Камарилья: Им что, недостаточно было сделок с демонами? Теперь им нужно ещё и с Шабашем связаться?.

- *Крэш Лоуэр, боевик Вентру*.

Шабаш: Они не лучше своих сиров-душепийц, но они хотя бы желают что-то предпринять против чёртовой Камарильи.

- *Лукреция, лоялист Шабаша*.

Независимые: Похоже, гноящиеся раны Саулота в итоге довели его детей до безумия.

- *Дондинни, наблюдатель Генуи*.

Змеи Света

Змеи Света — независимая и гордая еретическая секта Последователей Сета. Основа их гордости — обретённая независимость от Сетитов: Змеи не поддерживают связи с породившим их кланом. И если корни многих Сетитов прослеживаются в Древнем Египте, то Змеи утверждают, что они родом из Вест-Индии.

Змеи Света появились в 60-ых годах, когда Шабаш пришел на Гаити. До этого группа, ставшая впоследствии Змеями, могла быть отколовшимся культом Сетитов, изучающим вуду и возможности его использования во благо не-мёртвых. До 70-ых годов Шабаш был слишком дезорганизован, чтобы уделять значительное внимание Карибам, несмотря на своё присутствие в данном регионе — активность Шабаша попросту пребывала в спячке. Вообще-то Меч Каина даже не подозревал о том, что на Гаити существует это «потерянное племя» Сетитов. Однако, узнав о них, Шабаш распознал безжалостную силу этой секты и обеспечил её своей защитой на время зарождения. Возможно, что первыми Змеями были молодые Сетиты, согласные с политическим мировоззрением Шабаша. Когда вести об открытии Шабаша достигли ушей Сетитов, их старейшины запретили своему молодняку общаться с Мечом Каина. Ссылаясь на «стремление Шабаша уничтожить царя-бога», они отправили посланников на Гаити, которые настаивали на том, чтобы культ порвал с Шабашем.

Отколовшаяся секта по традиции, из-за вампирских уловок или по иным причинам проигнорировала своих старейшин и решила искать укрытия в рядах Шабаша. Отчуждение росло с каждой ночью, пока Змеи Света не провозгласили полную независимость от Последователей Сета. Этот раскол мог произойти из-за их экспериментов со своей змеиной Дисциплиной и местным карибским мистицизмом. Нынешние Змеи осознают, что их могли

бы уничтожить Сетиты, если бы не вмешательство Шабаша, и дарят Шабашу свою безраздельную верность.

Поскольку Змеи решили присоединиться к Шабашу, они заслужили враждебное отношение со стороны Последователей Сета, и наоборот. Эти две разделившихся линии крови питают к друг другу глубокую ненависть, и Сетиты считают Змей предателями родного клана. В свою очередь, Змеи Света считают Последователей Сета тварями, стремящимися уничтожить мир с помощью воскрешения их вампирского бога. Обе группы не жалеют усилий на борьбу друг с другом, ведя смертоносную священную войну через целые континенты. Змеи Света выступают против других Патриархов по тем же причинам, ссылаясь на пророчество гаитянского вуду, напоминающее Геенну, предсказанную в «Книге Нод». Шабашу их идеология отлично подходит.

Манипулирование посредством соблазнения — вот выбор Змей Света, ведущих против своих соперников-Сетитов опасную игру с помощью смертных пешек. Орудия этой линии крови — зависимость и разложение. Змеи мастерски умеют находить слабости жертвы (будь то наркотики, секс, власть или что-нибудь ещё) и использовать их, чтобы добиться контроля над своей целью. Они, как и любые верные члены Шабаша, наслаждаются возможностью вывернуть княжеский город наизнанку. Несколько Змей, разгулявшихся в крупном мегаполисе, могут существенно увеличить оборот наркотиков, вовлечь немало невинных жертв в проституцию и много что ещё. Они предпочитают управлять из-за кулис, распространяя своё влияние через подчинённых – людей и вампиров, и не выставляя себя в качестве очевидной цели. Выкорчевать Змею Света из города — это как очистить луковицу, вам придётся снять множество слоёв, прежде чем доберётесь до сердцевины. Они придерживаются тактики «против огня боритесь огнём», когда нужно расстроить планы Сетитов и, в меньшей степени, Камарильи.

Старшие Кобры насаждают преданность среди своих потомков с самого их Обращения. Змеи Света сравнивают борьбу за отделение от Последователей Сета с историей своих вест-индийских предков. Немалая часть их общения друг с другом происходит на гаитянском наречии с отсылками к вуду. Хоть они и получают немалое удовольствие от Джихада между Шабашем и Камарильей и становятся отличными шпионами для Шабаша, их верность прежде всего принадлежит родному культу. Змея Света ставит службу своему подразделению культа (к которому он принадлежал ещё до Обращения) выше нужд Шабаша.

Прозвище: Кобры.

Внешность: Змеи Света носят одежду, предписываемую их специфической ветвью вампирского вуду. Они выбирают цвета, основываясь на символизме своей веры; цвета связывают Кобру с определёнными духами-лоа. Белый соответствует лоа мудрости, синий — лоа гармонии, красный — лоа войны, чёрный — лоа смерти и так далее. В повседневных нарядах Змеи смешивают эти цвета, иногда даже сочетая их в узорах. Когда нет необходимости «сливаться» с обществом не-Змей, они возвращаются к традиционной гаитянской одежде, к которой относятся легкие кафтаны и льняные блузы.

Убежище: Представители этого клана любят проводить дневные часы в зданиях, расположенных у воды, веря, что вода защитит от проклятых лоа Сета. Когда это возможно, они спят вместе со своими стаями, предпочитая находиться в таком месте, где хотя бы слышна текущая вода или волны. Они украшают свои убежища самым разным образом, но часто выбирают карибские мотивы с мрачной резьбой по дереву, металлу и занавесями из батика. Кроме того, у многих Змей Света есть тайные убежища, где они воздвигают алтари своим духам-покровителям.

Происхождение: Если это возможно, Змеи Света часто выбирают для обращения в клан выходцев из Гаити или Северной Америки. Иначе же Змеям Света сгодится любой, кто демонстрирует высокий интеллект, агрессивные наклонности и желание учиться. Все Змеи Света должны изучать и практиковать теологию Вуду или какую-нибудь форму оккультизма. Клан наращивает мощь и численность, поскольку стремится стать серьёзной силой в Шабаше.

Создание персонажа: У Змей Света могут быть любые концепции, но часто они склонны становиться священниками, оккультистами или как-то связаны с религией. Натуры у них обычно эгоистичные, хотя Маски изображают фальшивый альтруизм. Социальные Атрибуты чаще всего являются первичными, следом за ними идут Умственные. Познания и Таланты ценятся в равной степени. Кобры нередко связываются с местными смертными, получая развитые Дополнения в виде Союзников, Связей, Влияния и Ресурсов. Некоторые Змеи Света изучают Некромантию или Тауматургию, специализируясь на Пути Костей и Управлении Духами. Кроме того, многие Змеи Света находят своё предназначение и опору на Пути Власти и Внутреннего Голоса, а также на пути Лилит.

Клановые Дисциплины: Затемнение, Присутствие, Серпентис.

Слабости: У Змей света та же слабость, что и у Последователей Сета. И те и другие происходят из первичной тьмы, и поэтому одинаково болезненно реагируют на свет. Змеи получают два дополнительных уровня повреждений от солнечного света. Змеи Света также отнимают один кубик от любых запасов своих кубиков, если оказываются под особенно ярким светом, будь то искусственный или любой другой (прожекторы, сигнальные ракеты и т.д.).

Организация: Знание — сила, и Кобрам знакомо это утверждение. Они участвуют во всех сходках и ритуалах Шабаша, иногда организуя акции стай, особенно Военные Партии и разведывательные вылазки. Кроме того, они поддерживают небольшую сеть по обмену информацией между членами своего клана, чтобы быть в курсе происходящего в Шабаше и клане.

Цитата: *Твои усилия бесполезны. Лишь с помощью моего лоа ты сможешь выжить. Вот, возьми его с собой. Оно скроет тебя от глаз голодных мертвецов и предупредит тебя о могилах, где покоятся всё-ещё-живые.*

Стереотипы

Камарилья: Невежественные орудия, выполняющие работу загнивающих воплощений; они добровольно скармливают себя голодным мертвецам.

Шабаш: Они делают то, что нужно, но не знают, зачем. Мы должны научить их и взять их под своё мудрое руководство.

Взгляд со Стороны.

Камарилья: Пространное упражнение в маккиавеллианских теориях — они утверждают, будто у них другие цели, чем у Сетитов, но средства у них те же самые.

- *Гастон Роджерс, сенешаль Тореадор*.

Шабаш: Они несут всякую жутковатую чушь, но я не видел, чтобы они являлись домой и требовали крови.

- *Фрэнки Локс, отступник Бруха*.

Независимые: Невзирая на малочисленность, им удалось стать для нас серьёзной головной болью.

- *Гесперус, археолог Сетит*.

Отступники Тореадоров

Отступники Тореадоров способствовали созданию Шабаша, и большинство Сородичей вышло из Торнского Соглашения по распоряжению анархов Тореадор, которые позже возглавили секту. С организационной помощью Ласомбра, Цимисхов и некоторых членов отступников Вентру, Тореадоры прежде всего создали структуру секты, систематизировав многие из верований Шабаша. Несомненно, в ранние, ночи анархии секта могла распасться, «если бы не упрямое и ревностное руководство наших уважаемых артистов».

В современные ночи, интересы отступников Тореадоров схожи с интересами их собратьев из Камарильи, только в их понимание эстетики добавилась: боль, дикость, жестокость и безнравственность. Чем роза, сонет или портрет прекраснее мастерского сдирания кожи, интересуются члены отступников Тореадоров? Что есть красота, если не субъективное мнение?

Своими способностями к мучениям, болезненности и длительности пыток Извращенцы могут соперничать даже с Цимисхами. Молодые члены клана начинают с человеческих созданий, тогда как их Старейшины уже давно перешли на других субъектов. Одни из наиболее опытных членов даже выставляли свои творения в салонах Камарильи и Элизиумах, где они снискали немало поддержки Каинитов к ужасу вампиров, чей оплот был осквернён. В 1980 году анонимный мастер продемонстрировал «Подчинение женщины руками мужчины» — наряды, созданные из сырого мяса. Выставка посетила несколько национальных галерей, принадлежащих Камарилье, и являлась наиболее посещаемым мероприятием во всех городах. Никто даже не поинтересовался, чьё это было мясо или как была создала эта экспозиция.

Ещё одну возможность для Тореадоров предоставляют татуировки, скарификация и пирсинг тела — о чём знают только некоторые члены в Шабаше (и никто извне). Художники создали собственный язык символов и кодов, который они используют для передачи информации друг другу ради собственной выгоды и выгоды стаи. Определённая сетка келоидов или камушек в серьге в носу может предоставить жизненно-важную информацию для членов стаи, которые могут прочесть скрытое послание. Татуировки и пирсинг заживают и выпадают из тела вампира, если только они не были сделаны до Становления: поэтому члены отступников Тореадоров могут отсылать новые сообщения каждую ночь, наслаждаясь изысканной болью каждый раз, когда они делают их.

Из всех отступников Шабаша Тореадоры наиболее часто общаются со смертными. Они вхожи в наиболее эффектные круги смертных, находя покупателей в искусстве и обществе, кормясь, как им захочется, от богатых и праздных. Как и Тореадоры Камарильи, Тореадоры Шабаша — смертоносные социальные бабочки, таинственно парящие в смертных кругах. Немногие их подхалимы и поклонники знают, что за каждым побуждением, намёком и выражением скрывается ужас Шабаша.

Прозвище: Извращенцы.

Внешность: Большинство отступников Тореадоров привлекательны (часто даже ужасающе) или хотя бы оригинальны. Они одеты по последней и наиболее вульгарной моде, большинство носит броский пирсинг и замысловатые татуировки. Они носят самые модные причёски, слушают новейшую музыку и разговаривают на уличном жаргоне. Они – те, кем все другие стремятся стать внешне.

Убежище: У членов отступников Тореадоров часто бывает несколько квартир в частях города, известных своими стилями, хорошей кровью и искромётными разговорами. В городах, где преобладает влияние Шабаша, они смешиваются с важными «прекрасными людьми», посещая театральные премьеры, художественные выставки и приватные балы, создавая убежище в самом сердце классных районов. Если Тореадору и приходится проводить время в общих убежищах стаи, то обычно потому, что его попросили организовать мероприятие для Шабаша. Тореадоры Шабаша не имеют ничего против своих собратьев по стае, они просто не хотят делиться с ними вниманием или быть увиденными в подобном нескладном месте.

Происхождение: Отступники Тореадоров, похоже, выбирают своих потомков из более широкого круга, чем их сородичи из Камарильи. Они дают Становление многообещающим артистам, писателям и творческим натурам, но помимо этого они выбирают детей из медицинских профессий или военных — всех, кто крайне показательно проявляет свой талант. Они часто наблюдают за своими жертвами несколько месяцев или даже год, дабы убедиться, что они обладают талантом и способностью пробудить интерес своих соклановцев, а также будут полезны для стаи в целом. Члены отступников Тореадоров не выбирают глупых детей, вразрез со своим имиджем, и более чем один заносчивый член Шабаша обрел болезненное знание: Извращенцы не «мягкотелые творческие прислужники и отвратительные лидеры», как он думал прежде. Как хорошо известно многим вампирам, позволить своему врагу недооценить тебя — самый лучший способ контролировать ситуацию.

Создание персонажа: Обычно Тореадоры Шабаша имеют концепцию артиста, деятеля эстрады или любителя, если только они не воспитаны на идеалах традиционного творчества. Они обладают запоминающимися Масками и уникальными Натурами, склонными к самолюбию, тщеславию и эгоистичности. Социальные Атрибуты практически всегда являются первичными, Умственные — вторичными. Таланты и Навыки преобладают над Познаниями, поскольку Извращенцы предпочитают делать, а не знать. Распространённые Дополнения: Связи, Слава, Стадо, Ресурсы, Слуги и Статус в Шабаше. Члены отступников Тореадоров часто сохраняют свою Человечность на несколько лет, но они практически всегда «переходят» на мировоззрения Пути Смерти и Души, Пути Катари или Пути Власти и Внутреннего Голоса.

Клановые Дисциплины: Прорицание, Стремительность, Присутствие.

Слабости: Когда-то члены отступников Тореадоров обладали тем же недостатком, что и их собратья вне Шабаша, однако их потакание кровавым играм и извращённым страстям в неком смысле извратило их слабость. Когда-то они увидели красоту даже в крайних проявлениях насилия и садизма, с тех пор они полнятся ненужной жестокостью, распространяя свою порочность вокруг себя. Если им представится возможность (кормление, страх врага перед ними, пытки пойманного Каинита), в большинстве случаев отступники Тореадоров будут причинять физическую или эмоциональную боль своему пленнику. Столкнувшись с такой ситуацией, игрок должен сделать бросок на Самоконтроль со сложностью 6 или потратить пункт Силы Воли. Неудача или отказ игрока тратить пункт Силы Воли (о чем нужно заявить прежде, чем делать бросок, поскольку доверие своей судьбе также будет иметь свои последствия), приведет к тому, что персонаж должен будет удовлетворить свое желание «выразиться» против субъекта. Быть этому «выражению» столь

незначительным, как убийственное замечание, либо столь гнусным, как отрезание жертве пальцев — данный выбор остается на откуп вампира, а эту тьму до конца познал только игрок.

Организация: Отступники Тореадоров имеют своё собственное деление на позёров и творцов, но никто извне не знает об этом ничего конкретного. Большинство служат себе в первую очередь, Шабашу во вторую и собственному клану в третью, однако некоторые меняют славу секты на тщеславие отступника. Извращенцы намного легче находят контакт со смертными, чем большинство членов Шабаша, а некоторые из них вообще предпочитают компанию смертных компании Каинитов. Некоторые члены отступников Тореадоров играют важные роли в ритуалах Пала Гранде и Фестиво Дела Эстинто.

Цитата: *Слушай, дорогуша, не стоит так извиваться. Это портит общий эффект*.

Стереотипы

Камарилья: Позор. Они так хорошо играют в высшее общество, но так и не смогли понять, что они вампиры и намного лучше окружающего их скота.

Шабаш: Славная смесь из прекрасных чудовищ и тех, кто делает их таковыми при сравнении.

Взгляд со стороны.

Камарилья: О, ужас! Королева с опасной бритвой!

- *Пити Даст, Бруха*.

Шабаш: Без них значительная часть основы Меча Каина была бы утеряна. К сожаленью, они знают об этом.

- *Чикош Тес, жрец Цимисхи*.

Независимые: Их злоба указывает на порочность, охватившую Детей Каина в эти отчаянные ночи.

- *Радж, бродячий Равнос*.

Отступники Вентру

Давным-давно, ещё до появления Шабаша и Камарильи, до Восстания Анархов и до того, как Ласомбра убили своего Древнего и выпили его драгоценное витэ, Вентру были рыцарями и лордами, владыками своих поместий. После пороховой бочки Восстания Анархов и дерзкого нападения Тайлер на Хардештадта Старшего наступил Ренессанс, и Вентру изменились в соответствии со временем. Побуждаемые алчностью и жаждой власти, Вентру сменили курс. Вместо того, чтобы сохранять свой статус аристократов, они устремились к более важным интересам торгового класса. Оставив позади долг аристократии и священное право королей, Вентру окружили себя чрезмерными и грязными барышами.

Так считают отступники Вентру. Немногочисленные мятежные Вентру, восставшие изначально против тиранической власти своих старейшин, были разочарованы статичным правлением старших членов Голубой Крови. Течения в обществе смертных менялись, а эти старейшины по-прежнему цеплялись за свои империи, навсегда лишая более молодых и

способных Вентру возможности занять законное место. Продавшись, Вентру отказались от истинной знатности. По мнению мятежных Вентру, их вожди потерпели неудачу, соблазнённые материальными благами и развращённые властью. Объявив себя отступниками, Вентру, присоединившиеся к Шабашу, нашли для себя уникальное прибежище, которому отдают свои доблестные сердца и поныне.

Отступники Вентру следует рыцарскому принципу «*noblesse oblige*». Они — неумолимые рыцари и паладины, поклявшиеся сражаться с Патриархами и победить выродившуюся Камарилью. Хотя их цели и могут казаться благородными по сравнению с адской жестокостью Шабаша, они готовы защищать Меч Каина до последней капли крови. Вентру знают, и это подтверждают и сохранившиеся у них средневековые летописи, что Геенна уже поджидает за углом. Во время хаоса Последних Ночей и Слабой Крови единственный способ предотвратить надвигающийся Армагеддон — это полностью уничтожить его корни. И Каиниты, и смертные без своего ведома служат Патриархам, и лишь те, кто стремится сразиться с их тайными хозяевами, смогут выжить в потоках огня и крови. Отступники Вентру поклялось в этом.

Отступники Вентру считают своих собратьев из Камарильи ошибками, и во искупление этого они приняли на себя роль спасителей рода Каинитов. Они считают смертных невежественным скотом, годным лишь в пищу или для служения внушающим ужас повелителям-вампирам. Несомненно, мир станет адом, но Каиниты, будучи орудиями господнего мщения и дьявольской воли, вполне подходят на роль правителей Детей Сифа. Принять что-либо иное — значит избрать путь опозоривших себя Вентру Камарильи, а Вентру Шабаша не желают добровольно принять подобный провал.

Прозвище: Крестоносцы.

Внешность: Члены отступников Вентру носят одежду, которая подчёркивает их статус анахроничных дворян. У многих из них по-прежнему имеется значительное количество денежных средств, унаследованных от давно минувших ночей и семей, и они носят элегантные наряды и аксессуары. Крестоносцы не считают подобное поведение лицемерным; они ведут себя так, как, по их мнению, и должны. В конце концов, у них есть деньги — так зачем отворачиваться от самих себя? Кто вызывает большее уважение: рыцарь, чистящий свои доспехи и ухаживающий за своим конём, или нечёсаный варвар в грязной одежде и с обломанными когтями? Вентру Шабаша привлекают внимание, как и их собратья из Камарильи, выглядя должным образом.

Убежище: Отступники Вентру по возможности обустраивают индивидуальные убежища, но не испытывают и отвращения к тому, чтобы делить общее убежище с остальной стаей. Большинство Крестоносцев предпочитает дорогую обстановку, чтобы проводить время вне Великого Джихада в относительном комфорте. Однако они заводят скромное количество атрибутов материальной культуры, предпочитая несколько высококачественных предметов, а не множество вещей, машин и ценностей. Посему их убежища, как личные, так и коммунальные, можно назвать аскетичными. Члены отступников Вентру также уважают и многовековую традицию гостеприимства: если другому Вентру Шабаша потребуется убежище на день, Крестоносец предоставит его в наилучшем виде.

Происхождение: Вентру Шабаша выбирают своих потомков из числа представителей высших слоёв общества, но не богатеньких дармоедов или дилетантов. Член отступников Вентру должен обладать средствами для поддержания своего положения и силой характера, чтобы делать всё необходимое для выполнения своего долга. Крестоносцы могут происходить из любой культуры или народности — по сути, спектр смертных, получающих Становление от Вентру Шабаша, вероятно, является самым широким во всей секте — но

потенциальное дитя должно обладать сильным чувством ответственности, чертой, которая редко встречается Крестоносцам в эти гедонистические Последние Ночи.

Создание персонажа: Члены отступников Вентру по большей части выбирают концепции солдат и аристократов. Натуры отражают их непреклонное чувство долга, и у большинства из них Маски такого же рода. Однако в клане присутствует и некоторая доля Авантюристов, Монстров и Асоциалов. Вентру Шабаша ценят все Атрибуты и Способности в равной мере, считая, что «истинный» рыцарь должен столь же умело управляться с компьютером и пером, как с мечом и автомобилем. Отступники Вентру также приобретают многочисленные Дополнения, среди которых наиболее популярны Союзники, Влияние и Статус в Шабаше. Большинство Вентру Шабаша на короткий период после Становления сохраняют некое подобие Человечности, пока всецело не посвящают себя своему чудовищному рыцарскому кодексу, который практически всегда принимает форму Пути Соглашения Чести (или, что намного реже, форму Пути Каина или Пути Катари).

Клановые Дисциплины: Доминирование, Стойкость, Присутствие.

Слабости: Вентру Шабаша страдают от такой же избирательности вкуса, что и Вентру Камарильи, и могут питаться лишь из конкретных сосудов (выбираемых в ходе создания персонажа). Например, Крестоносец может быть способен кормиться лишь христианами, или слепыми, или, скажем, может пить только холодную кровь из хрустальных бокалов. Персонаж не сможет питаться ни из каких-либо иных сосудов, даже впав в безумие или голодая. Члены отступников Вентру могут питаться вампирским витэ как обычно.

Организация: Сложная неофеодальная иерархия отступников Вентру основана на достижениях, приобретениях и убийствах врагов. Клан держит значительное число и полководцев, и администраторов, которые могут сражаться как на улицах, так и за общую годовую прибыль. Пока Крестоносец всецело отдаёт своё холодное сердце некоей цели, всё считается приемлемым. Основная часть Инквизиции Шабаша состоит из членов отступников Вентру, а некоторые из представителей клана нашли своё призвание и в Чёрной Руке. Вдобавок, многие отступники Вентру стали храмовниками и паладинами Меча Каина.

Цитата: *Еретик, предатель шпион или трус - мне это всё равно. Теперь вытяни ладонь и попридержи свой язык, или я отрежу его и отрублю твою руку возле плеча. Прими свое наказание, как полагается истинному Дитя Каина*.

Стереотипы

Камарилья: Я плюю на них — они одни в ответе за то, что призывают Геенну на всех нас.

Шабаш: Недисциплинированные, но искренние. Как правило.

Взгляд со стороны.

Камарилья: Рыцари? Я вас умоляю. Это было 800 лет назад.

- *Паги, настройщик Носферату*.

Шабаш: Может, манеры у них и чересчур надменные, но знаете что? Я рада, что они на нашей стороне.

- *Шериз дю Чамп, дуктус ковена*.

Независимые: Яблоко падает куда ближе от яблони, чем они хотели бы заставить нас

думать.

- *Хеша, Сетит* .

---

[1] — Тот, кто делает из себя зверя, избавляет себя от боли быть человеком - *доктор Джонсон* [Наверх].

Глава 3: Сыны и Дочери

Is evil just something you are?
Or something you do?

– *Morrissey, «Sister I'm a Poet»*[1].

В этой главе уделяется внимание незначительным вариациям и дополнениям, которые необходимы для создания персонажа-члена Шабаша для хроник Вампир: Маскарад.

Перед началом игры вампиром Шабаша, вам следует обратить внимание на несколько вещей. Помните, чтобы созданный вами интересный и уникальный персонаж, отражающий пороки и борьбу Шабаша, не только выжил, но и доказал своё превосходство, недостаточно «наилучших» Черт. Кроме того, члены Шабаша сами по себе не являются злом. Они искренне верят, что всё то, что они делают, имеет свою мораль, несмотря на то, что другим эта мораль кажется извращением и отклонением от нормы.

Другим немаловажным аспектом является то, что члены Шабаша действуют стаями. Обратите внимание на то, как ваш персонаж взаимодействует с группой, поскольку, если ваш персонаж не вписывается в неё, он может разрушить историю и никто не сможет насладиться игрой. В таком случае Рассказчик может попросить вас создать нового персонажа, или же ваш персонаж очень скоро встретит Окончательную смерть. Даже если вы играете персонажем, который работает против интересов своей стаи, он все равно должен быть в состоянии скрываться внутри стаи, чтобы не быть очень быстро разоблачённым.

Кроме того, помните, что Шабаш – это не только насилие и кровь. Да, конечно, это порочная секта, презирающая смертных, которая с одинаковой вероятностью перережет горло старушке или же проигнорирует ее, однако, нежизнь предполагает инфраструктуру, которая будет лежать в основе ее порочности и безразличия. Если бы Шабаш состоял только из кровожадных маньяков, он давно бы пал от факелов Общества Леопольда или от рук Камарильи. Члены Шабаша не только безнравственны, но еще и страстны, осмотрительны и умны, и не каждый персонаж – это тупое животное. В действительности, тупые животные должны составлять меньшинство, если конечно Рассказчик напрямую не заявил, что вы будете участником игры-сражения (но даже тогда, жестокость должна быть стилистически выдержанной). Игроки поощряются к экспериментам над интеллектуальным злом, а не над физическим насилием.

Шаг первый: Концепция персонажа

Во время создания персонажа, члена Шабаша, следует помнить о его целях и целях его стаи. Идеология является главнейшим отличием члена Шабаша от других Каинитов, поэтому определитесь с тем, в чём проявляется такой склад ума, помогая выжить вашему персонажу. Когда вы создаёте своего персонажа, помните так же о высоком проценте смертности недавнего потомства Шабаша. Что есть такое у вашего персонажа, что помогло ему выжить и стать истинным членом Шабаша?

Концепция

Это простой шаг. Спросите себя, кем был ваш персонаж перед тем, как стать вампиром, и кем он стал с тех пор. Для получения дополнительной информации о концепциях персонажей смотри ***Vampire: The Masquerade*, *стр. 105***.

Кланы, Отступники и Линии крови

У члена Шабаша довольно больший выбор, когда дело доходит до происхождения из Отступников или из нескольких эксклюзивных Линий крови. Отступниками зачастую являются те, кто идеологически отличается от своих соклановцев из Камарильи или независимых кланов. Ознакомившись с кланами, представленными в Главе II, выберите тот, который наилучшим образом соответствует вашему видению персонажа – или выберите тот, который идёт с ним в разрез. Если ни один из кланов или Линей вас не заинтересует, вы может выбрать «Пандеров». Бесклановые и изгои, Пандеры состоят из множества вампиров, имеющих неизвестное происхождение.

Стая

Являясь членом Шабаша, ваш персонаж, почти наверняка, принадлежит к какой-нибудь стае, состоящей из вампиров различных кланов (хотя, в действительности, вы зачастую обнаруживаете, что вы оказываетесь связанными с тем, кто дал вам Становление и его стаей). Вернее всего, все персонажи хроники будут принадлежать к одной и той же стае, поэтому игроки должны обсудить и внести сообща сведения о её характере. Существуют два вида стай: кочевники и осёдлые.

Странники или кочевники Шабаша, наслаждаясь своей независимостью, странствуют по стране, и не привязаны к какому-нибудь конкретному месту. Во время своих странствий они часто посещают красивые места и встречают множество интересных людей. Хотя многие члены Шабаша рассматривают такой образ нежизни, как абсолютную свободу, наиболее близкую к мятежным корням секты, однако это предполагает поддержание абсолютной внутренней дисциплины, которая позволяет выжить в такой обстановке. Хотя большинство Сородичей Камарильи считают кочующих членов Шабаша самыми опасными и невменяемыми вампирами, – кто добровольно выберет нежизнь непрерывного бегства от оборотней и сна в земле или в заброшенных зданиях? – большинство странников чувствуют, что самая большая победа из всех – это не признавать никого хозяином над собой. Конечно, кочующие члены Шабаша служат секте, но делают это так, чтобы не быть связанным с каким-нибудь конкретным местом.

Ковен членов Шабаша или его основатель могут выбрать в качестве дома отдельный город. Убежище в городе идеально подходит для политических интриг и красочных постоянных персонажей. К тому же, опасности в городе в некоторой степени предсказуемы и базируются на предшествующих событиях из истории стаи, происходивших в пределах этого города. В то время как открытая дорога чревата непредсказуемыми приключениями и опасностями.

Натура и Маска

Члены Шабаша располагают специфическими Архетипами, которые отражают и подчеркивают их эволюционировавшую природу, их сильные инстинкты выживания и их самопровозглашенное превосходство вампиров. Хотя Натура персонажа – это «постоянная» составляющая его личности, вы должны помнить, что члены Шабаша постоянно приспосабливаются к окружающей их действительности для того, чтобы оставаться в живых. Такая эволюция находит отражение в Маске персонажа: в течение нежизни вашего персонажа, вы должны отражать эти изменения в его Маске, начиная с едва различимых и

заканчивая крайностями, в зависимости от событий хроники. Однако для начала вы должны выбрать Архетип Маски, который характеризует поведение вашего персонажа на современном этапе. Некоторые новые Архетипы Натур и Масок, особенно подходящие членам Шабаша, приведены на страницах 86 – 87[2] .

Пути Просветления

Некоторые вампиры за пределами Шабаша считают, что у его членов нет морали. Посторонние обычно видят только огонь, смерть и ужас, следующий по пятам за большинством вампиров Шабаша. Однако, на самом деле, вампиры Шабаша придерживаются очень жестокого кодекса поведения, основывающегося на их идеологии, философии и морали. Этот свод законов известен как Пути Просветления. Существуют семь путей, которых придерживаются члены Шабаша и вампиры, не присоединившиеся к секте. Хотя мораль и поступки персонажа, возможно, не имеют смысла для окружающих (особенно для тех, кто не может понять священность бесчеловечных ценностей и поступков), его Путь в значительной мере влияет на всё составляющие его существования. Придерживайтесь клана, стаи и Натуры вашего персонажа, когда выбираете путь, наиболее подходящий для него.

(*Примечание:* Пути не рекомендуются для начинающих игроков. Для дополнительной информации о Путях Просветления и советах по их использованию в хронике см. Приложение к Vampire: The Masquerade).

Тем не менее, несмотря на бесчеловечный подход к Становлению в Шабаше, большинство вампиров секты продолжают цепляться за остатки Человечности, однако их Человечность имеет тенденцию уменьшаться немного быстрее, чем у других вампиров. У многих вампиров просто не было времени или условий, чтобы избавиться от всего, что было для них важно перед его Становлением, особенно в случае с молодыми членами Шабаша. Персонажи, как правило, проводят менее 25 лет в качестве вампира - неоната, которых бывает едва ли достаточно для того, чтобы радикально поменять состояние психики. Однако если игрок захочет отыгрывать персонаж, который следует Путем Просветления, он без проблем может сделать это (конечно, после окончательного согласования с Рассказчиком). Обычно, ментор стаи помогает персонажу обнаружить Путь, прежде чем он станет безжалостным монстром. Только наиболее быстро резвившиеся неонаты будут следовать Путям; как правило, прежде чем получить становление, этот человек мог иметь длительный контакт с Шабашем в качестве ревенанта, слуги, привилегированного гуля.

Шаг второй: Выбор Атрибутов

Распределение очков по Атрибутам у персонажей членов Шабаша идентично с другими персонажами вампирами. Игрок получает семь очков для того, чтобы распределить их по своим первичным Атрибутам, пять на вторичные и три пункта на третичные Атрибуты. В дополнении, как и все вампиры, персонажи члены Шабаша имеют одну «начальную» точку во всех Атрибутах.

Шаг третий: Выбор Способностей

В основном Каинит Шабаша может использовать любые Способности, приведённые в Vampire: The Masquerade, а так же Вторичные Способности из Vampire Storytellers Companion, конечно, если Рассказчик разрешит их. Кроме того, члены Шабаша развивают некоторые Способности, специально созданные для их вселяющей ужас тактики и бесчеловечного существования. Подробнее эти Способности будут рассмотрены позже.

Шаг четвертый: Преимущества

Преимущества членов Шабаша немного отличаются от Преимуществ других вампиров. В связи с тем, что секта находится в состоянии постоянной войны, она делает значительный упор на познание врождённых сил вампиров. Кроме того, в связи с тем, что от членов секты ожидается, что они, насколько это возможно, оставят в прошлом большую часть своей прежней жизни, Каиниты Шабаша имеют гораздо меньшее влияние на смертный мир, чем Сородичи независимых кланов и Камарильи.

Дисциплины

Вампиры Шабаша начинают с четырьмя точками в Дисциплинах, которые отражают не только их сильную силу воли к выживанию, но также и суровые испытания, которые они перенесли после Становления. Эти четыре точки должны быть выбраны из клановых Дисциплин (см Глава 2) Зато, вампиры Пандеры могут выбрать четыре точки из любых Дисциплин. Конечно, любой игрок может потратить свободные пункты во время создания персонажа, чтобы приобрести внеклановые Дисциплины (с разрешения Рассказчика).

Дополнения

Когда вампир Шабаша даёт Становление новому дитя, все нормальные смертные связи разрушаются. В дополнение к уничтожению жизни персонажа в качестве человека, Шабаш применяет культовую инициацию, известную как Обряд Сотворения (Creation Rites), предназначающийся для того, чтобы связать недавно порожденного Бешеного с его стаей Из-за бесчеловечного подхода к Становлению в Шабаше, изолированности и суровости обучения в Шабаше, а так же из-за постоянных оскорблений со стороны стаи, которые выносит персонаж, он начинает хронику без каких-либо Дополнений, проводя после Становления всё своё время вместе со стаей. Предназначающиеся для обеспечения лояльности, методы Шабаша заставляют неоната чувствовать себя полностью зависимым от своего сира или испытывать чувство созависимости к членам его стаи. Игроки могут использовать свободные пункты для приобретения Дополнений с разрешения Рассказчика, но даже если у вас есть очки, чтобы приобрести Дополнения, в выборе персонажа должен присутствовать смысл. Например, маловероятно, что кочевник-байер Отступник Малкавиан может иметь Влияние больше 1-2 точек.

Добродетели

Это момент, когда дело начинает пахнуть керосином.

Большинство молодых вампиров Шабаша, как уже говорилось выше, всё ещё сохраняют определённую степень Человечности. Если ваш персонаж является одним из таких вампиров, то вы получаете пять точек, чтобы распределить между ваших Добродетелей (Помните, что вы уже имеете по одной точке на каждой Добродетели).

Однако, отвратительные ублюдки, которые следуют Путям Просветления, придерживаются особенных правил. Определённые Пути Просветления позволяют другие Добродетели, вместо Сознательности и Самоконтроля – обратитесь к описанию Пути, о котором идет речь (Глава 5), чтобы узнать, какие Достоинства относятся к пути вашего персонажа. Персонажи, придерживающие Путей Просветления, получают стандартные для члена Шабаша пять очков Достоинств (вампиры, которые не являются его членами, получают семь очков, но такова цена свободы), так же позже на увеличение Добродетелей могут быть потрачены свободные очки. В дополнение несколько дополнительных принципов, которыми следует руководствоваться:

Альтернативные Добродетели начинаются с нуля: У каждого человека (а таким недавно был каждый получивший Становление Сородич) есть определённый «природный» уровень Добродетелей, однако неестественные вампирические Добродетели культивируются вне норм человеческой культуры. Хотя персонажи, использующие Сознательность, Самоконтроль и Смелость и получают одну бесплатную точку в каждой Добродетели, но персонажи, использующий Сознательность, Инстинкт и Смелость, начинает игру только с двумя бесплатными точками (Сознательность и Смелость) Персонажи с Убеждённостью (Conviction), Инстинктом и Смелостью начинают только с одной бесплатной точкой (в Смелости) Персонажи члены Шабаша должны, по крайней мере, иметь по одной точке или выше в своих бесчеловечных Добродетелях. Такие ограничения могут показаться несправедливыми, но усилия по принятию морали противоположной человеческой, никогда не бывают лёгкими.

Вампиры, следующие Путям Просветления, должны начинать с Силой Воли не менее 5: Расходование точек на Смелость или на повышение Силы воли при помощи свободных очков позволит обеспечить этот минимум.

Игрок не может начинать игру со значением Пути выше пяти: Если Добродетели персонажа будут показывать значение Пути выше 5, то игнорируйте разницу. Свободные очки не могут быть потрачены на увеличение значения Пути выше пяти. У недавно созданных вампиров не было достаточно времени, чтобы добиться достаточного понимания своей безнравственной природы Для создания настоящего монстра требуются десятилетия, а возможно, что даже и столетия.

Во всех других отношениях, если не указано иное, нечеловеческие пути и Добродетели функционируют, как и их человеческие аналоги. Таким образом, если игроку требуется использовать бросок Обаяние + Совесть, а у персонажа есть только Убеждённость, то бросается Обаяние + Убеждённость.

Шаг пятый: Последние штрихи

К этой стадии персонаж почти создан. Вы получаете 15 свободных пунктов, чтобы распределить их на любые Черты в вашем листе персонажа. Однако, перед тем как потратить эти пункты, вы должны записать базовые показатели Силы воли, рейтинга Пути и Запаса крови вашего персонажа.

Сила воли

Сила воли вашего персонажа равна показателю его Смелости. Когда вы играете персонажем членом Шабаша, вы можете рассмотреть возможность подъёма Силы воли за счет свободных пунктов (особенно, если Вы играете последователем Путей, т.к. в таком случае Сила воли должна начинаться с 5 и выше).

Человечность / Пути Просветления

Стартовое значение Человечности или Пути персонажа зависит от его Добродетелей. Сложите две Добродетели, кроме Смелости (Сознательность или Убеждённость (Conviction) и Самоконтроля (или Инстинкта)), чтобы определить значение этой Черты. Помните, что новые персонажи, следующие Путям Просветления, не могут иметь значение Пути выше пяти.

Запас крови

Просто бросьте кубик, чтобы определить стартовый запас крови вашего персонажа.

Винкули (Vinculi) (Узы крови).

Члены стай Шабаша связаны друг с другом узами преданности, возникающими у тех, кто практикует ритуал кровопития Братание. Для каждых Уз крови есть свой рейтинг, определяющий, насколько они сильны или слабы (см. стр. 155, чтобы узнать конкретные детали об оценке Винкулума). На этом этапе создания персонажа запишите имена всех членов вашей стаи. Для каждого персонажа бросьте кубик, добавьте единицу к результату, затем отметьте результат броска рядом с именем этого персонажа.

(*Помните:* Значение Винкулума не может быть больше 10).

Свободные пункты

Игрок может потратить 15 свободных пунктов, чтобы приобрети дополнительные точки Черт персонажа. Каждая точка имеет свою стоимость в свободных пунктах в зависимости от типа Черты, чтобы определить эту стоимость обратитесь к таблице на стр. 104 в Vampire: The Masquerade. Кроме того, на свободные пункты можно приобрести Дисциплины, не соответствующие клану персонажа (хотя приобретение определённых Дисциплин потребует некоторого объяснения или одобрения Рассказчика).

Искра жизни

Следующие детали помогут вам создать полноценный и уникальный персонаж вампира. Вы не обязательно должны записывать эти моменты, однако, вы должны о них помнить не только на этом этапе, но и на протяжении всего существования персонажа.

Презентация

Сущность члена Шабаша наиболее хорошо видна в его внешнем виде. Из-за минимальной озабоченности формальностями «Маскарада», индивидуальность членов Шабаша идёт по пути материального самовыражения персонажа. Как одежда персонажа, его причёска и выбор аксессуаров выражают его завышенную самооценку? Какие Черты вашего персонажа служат для того, чтобы показать, что он продолжает существовать несмотря ни на что? Что подразумевается под Внешностью 3 вашего персонажа? Что из вас делает Сила 4: массивное животное или вы неожиданно сильны для вашего небольшого телосложения? Привнесите отличительные признаки, а не только Черты, в ваш персонаж, которые сделают его нежизнь более яркой.

Специализация

Принимая во внимание то, что члены Шабаша учатся вести партизанскую войну, а также ту самодисциплину, которая необходима для того, чтобы быть членом Шабаша, персонажи порою демонстрируют невероятное мастерство в некоторых областях знания или специальностях. Персонаж может взять Специализацию в каком-либо Атрибуте или Способности, если значение этой Черты превышает 4. Несмотря на то, что большинство игроков выбирают Специализации для своих Черт во время игры, вы может выбрать её с самого начала, при условии, что это будет обосновано. Специализация позволяет вам повторно бросить кубик в случае, если это затрагивает область вашей специализации, и на кубике выпало 10, добавив успехи переброса к успехам, которые вы уже накопили.

Например: У персонажа Брайана – Вона, есть специализация в Компьютерах – «Интернет». В рамках игры Брайана, Вон ищет во Всемирной паутине жизненно важную информацию. Рассказчик предлагает Брайану совершить бросок: Интеллект + Компьютер Вона (6 кубиков) против трудности 7, и решает, что необходимо четыре успеха, чтобы найти то, что требуется Брайан бросает 10, 8, 7, 6, 3 и 2 – три успеха. Однако специализация Вона дает право Брайану повторно бросить кубик, на котором выпало 10, что рассматривается как успех и дает ему право бросить кубик ещё раз. Брайан выбрасывает 9, что становится дополнительным и последним успехом, в котором он нуждался. Дополнительные изучения и работа в Интернете Вона окупились.

Снаряжение

Вследствие тяжести Обряда Создания Шабаша, маловероятно, что у персонажа осталось бы какое-нибудь имущество или снаряжение от его прежнего человеческого существования на начало хроники. Если вы считаете, что вашему персонажу понадобится снаряжение, вы должны обсудить все детали с Рассказчиком прежде, чем начнётся игра. Поиск соответствующего устройства занимает много времени и не всегда увенчивается успехом. Почти любое обычное оборудование, которое соответствует концепции вашего персонажа, может быть получено, если у вашего персонажа достаточно точек в Дополнении Ресурсы или это просто имеет смысл. Уличный головорез, вернее всего, знает, где достать оружие, в то время как уличный бомж имеет мало возможности раздобыть гранату.

Индивидуальные особенности

Наделяя вашего персонажа уникальными деталями, индивидуальными причудами и особенностями, вы можете добиться его большей глубины и придать увлекательности вашему игровому опыту. Для членов Шабаша большинство индивидуальных особенностей – это последствия травм, которые они получают во время становления и Обряда Создания. В других случаях у членов Шабаша особенности манеры поведения могут проистекать из внутренней борьбы персонажа, который ощущает себя совершенным, хотя всё ещё имеет низкую самооценку. Обдумайте необыкновенные и интересные аспекты, которые характеризуют ваш персонаж. Возможности здесь бесконечны – обдумайте каждую мелочь, которая может делать ваш персонаж, и добавьте ей красок, сделав её уникальной. Потрудится ли ваш персонаж зализать раны жертвы после своего питания? Носит ли ваш персонаж какие-либо особенные серьги? Как он водит автомобиль, или может быть, он говорит на определенном сленге? Как он преподносит себя? Трогает ли его вид детей? Всё, что добавляет глубины персонажу, поможет ему отличатся от множества других членов секты и других вампиров.

Мотивация

Что делает ваш персонаж высшим существом, стоящим над человеческими массами и жалкими членами Камарильи? В чём заключается его существование и конечная цель в рамках Шабаша и его стаи? Верит ли он в то, что Геенна – это наивысшая и неминуемая угроза? Где он видит себя и свою стаю через пять лет? Через десятилетие? Столетие? Принятие во внимание этих аспектов вашего персонажа, даст вам лучшее понимание того, как он должен реагировать в рамках любой конкретной ситуации в игре.

Смертная личность

Финальная точка для размышлений – это смертная личность вашего персонажа. Большинство членов Шабаша относятся к людям как к фаст-фуду. В связи с этим они малопригодны для формальностей Маскарада или смертного общества. Тем не менее, у некоторых вампиров могут всё ещё сохраниться взаимоотношения со смертными. Вне

зависимости от того, связь это между священником и Матерью – Церковью или между наркобароном и смертными дилерами, вам необходимо определить вашу индивидуальность и ваше отношение к миру людей. Несмотря на своё презрение к людям, члены Шабаша вынуждены иметь дело с «жалкими смертными» чаще, чем им бы это хотелось. Каков результат такого взаимодействия для вашего персонажа?

Вступление

Большинство вампиров Шабаша стали Проклятыми, так же как любой другой вампир. Другой вампир выбрал их в качестве будущего дитя, выпил всю их кровь, а на её место поместил немного своей. Детали того, как персонаж стал вампиром, как правило, решаются в рамках Вступления, прежде чем начнётся игра. Более подробно о Вступлении изложено в ***Vampire: The Masquerad***, на стр. 108 – 109.

Однако, для членов Шабаша предлагается интересный вариант Вступления: массовое становление. В ночи непрерывно продолжается священная война секты, а поэтому вполне вероятно, что стая персонажей была создана в качестве корма во время осады или же им было дано Становление «походя», так как секте были необходимо пушечное мясо для победы в войне. Если Рассказчик захочет, он может провести вступление для всех персонажей одновременно, бросив вас в Джихад, знающими больше («Вы проявили себя как полезные солдаты и шпионы во время осады Майями; теперь вы Истинный Шабаш»), или меньше («Это ваша первая ночь и ваш сир, бросил на вас только мимоходный угрожающий взгляд, перед тем, как бросить вас в драку»), как ему больше нравится. Возможно, он захочет дополнить Вступление незначительными персональными деталями, которые объясняют, как кому удалось оказаться не в том месте и в не то время, вместе с остальными персонажами.

Новые Черты

В течение своего длительного развития от разрозненных стай неактивных анархов к внушающей страх и успешной благочестивой секте современных ночей, Шабаш развил несколько новых точек зрения, способностей и способов, с помощью которых можно вести непрерывную войну. Ниже приведённые Черты больше подходят для персонажей членов шабаша и хроник с их участием, однако Рассказчик может свободно их адаптировать и включать в другие хроники, если он того хочет.

Натура и Маска Архетипа

Эти новые Архетипы отражают экстремизм и жестокость Шабаша. Безусловно, большинство вампиров секты – это не масса пускающих слюни психопатов-убийц, хотя многие таковы. Рассказчик должен помнить о том, что следует быть разумным, вознаграждая Силой воли отыгрыш, соответствующий Натуре. Даже убийцы пресыщаются и должны противиться своим новым зверствам, поэтому потрошение очередной жертвы должно приносить убийце небольшое вознаграждение.

Капиталист

Зачем отдавать что-то бесплатно, когда вы можете это продать? Вы законченный торгаш, который понимает, что торговля существовала всегда, и она будет развиваться – товаром может быть всё, что угодно. У вас есть прекрасное понимание того, как манипулировать и людьми, и Каинитами, понимая, что они нуждаются в специфических товарах и услугах. Внешний вид и влиятельность – это всё, что нужно, когда дело доходит до больших продаж, хотя вы будете использовать что угодно в своих интересах. Торговцы, солдаты удачи и подхалимы придерживаются Архетипа Капиталист.

- Восстановление пунктов Силы Воли происходит всякий раз, когда вы совершаете успешную сделку с каким-либо товаром. Предметом для торговли не должны быть материальные предметы; это может быть информация, услуги или другие такие же нематериальные активы.

Хамелеон

Вы независимый и уверенный в себе, вам удается подстраиваться под любую ситуацию. Вы внимательно изучаете поведение и манеры всех тех, с кем соприкасаетесь, поэтому вы можете выдавать себя за кого угодно. Вы тратите так много времени на изменение вашего внешнего вида и манер, что ваши собственные родители могут вас не узнать. Шпионы, мошенники, трансвеститы и самозванцы лучше всего олицетворяют этот Архетип.

- Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда вам удаётся обмануть кого-нибудь, выдав себя за другого, принеся тем самым выгоду себе (или своей стае).

Калейдоскоп ужасов

Вы стремитесь шокировать и внушать отвращение окружающим не имеющими оправдания поступками и демонстрацией «дурных» манер. Конечно, вы осознаете, что это только шоу и способ запугать и руководить другими. Зато окружающие считают вас исчадьем ада, а вы упиваетесь такой репутацией. Шок-рокеры, бунтующие подростки и жаждущие внимания служат примерами Архетипа Калейдоскоп ужасов.

- Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда кто-нибудь от вас отскакивает в ужасе или реагирует иным подобным образом.

Загадка

Ваши поступки неестественны, приводят в замешательство и необъяснимы для всех, кроме вас. Ваши странности могут быть остаточным эффектом Ритуала создания или самым эффективным для вас способом осуществлять работу Шабаша – видеть действия Патриархов и противостоять им. Однако остальной мир ваши неадекватные действия наталкивают на мысль, что вы эксцентричны, если не совсем сумасшедшие. Сторонники теории заговора, агенты в глубоком подполье и фанатики Джихада – все живут согласно принципам Архетипа Загадка.

- Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда кто-нибудь совершенно озадачен или сбит с толку одним из ваших поступков, который потом принесёт вам пользу.

Око бури

Несмотря на ваш спокойный утонченный внешней вид кажется, что хаос и опустошение следуют за вами. Пылающие города и стихийных бунты, смерть и разрушение окружают вас подобно вестника бури. Для вас нежизнь – это бесконечные испытания неизвестностью, ожидающей вас за каждым углом. Главари банд, политические лидеры и другие влиятельные фигуры являются примером Архетипа Око бури.

- Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда шум, массовые беспорядки или менее неистовые события происходят вокруг вас.

Гуру

Ваша просветлённость привлекает к вам окружающих. Вы можете быть наставником особенного Пути Просветления, церковным священником или просто идеалистом в своей стае. Как бы то ни было, ваше присутствие мотивирует и подвигает других заинтересовываться духовным или идеологическим поиском. Ваше окружение рассматривает вас как спокойного, сосредоточенного и разбирающегося во всём человека, даже когда вы проповедуете насилие как средство достижения цели. Лидеры культов, мастера Дзена и священники стаи – примеры Гуру.

- Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда кто-нибудь ищет вашей помощи в духовных вопросах, и ваше наставничество подвигло его к просветлённым поступкам, которые не были ему свойственны. Так же пункты Силы воли восстанавливаются всякий раз, когда вы достигаете прозрения, которое соотносится с вашей личной философией.

Садист

Вы существуете, чтобы причинять боль и страдания другим. Убийство – это слишком легко, пытка – это лучший способ по-настоящему причинить вред человеку, и вы ищете самый медленный, самый болезненный способ подтолкнуть другого к последнему пределу. Боль – боль других – доставляет вам огромное удовольствие. Сержанты-инструкторы по строевой подготовке, брошенные экс-возлюбленными и любой находящийся на краю помешательства – рано или поздно все они могут продемонстрировать Архетип Садиста; садизм достаточно редок, и поэтому появляется только в случаях отклонения от нормы, а не как-то связан с тем или иным типом личности.

- Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда вы причиняете боль кому-нибудь без причины, за исключением вашего собственного удовольствия.

Социопат

Все низшие существа: и живые, и мёртвые должны быть уничтожены ради обеспечения гармонии жизни. Скорее всего вы не испытываете угрызений совести, когда убиваете (в зависимости от вашей Человечности или Пути). Напротив, вы делаете важное для общества дело. Некоторые члены Шабаша не одобряют вашу бесчеловечную натуру, но вам иногда удаётся поколебать их такими аргументами, как: «Дарвин согласился бы с тем, что я делаю только лучше природе» и «Только Шабаш должен выжить».

- Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда вы опережаете других при подсчете количества убитых. При подсчёте учитывается только то время, когда вы были единственным убийцей, а так же необходимо, чтобы жертвы не были результатом массового побоища – подобного убийству всех зрителей на киносеансе или беззащитных клиентов во время ограбления банка.

Новые Способности

В дополнение к Способностям, приведенным в ***Vampire: The Masquerade***, вы можете признать заслуживающими внимание следующие Вторичные Способности. Они задуманы, чтобы воссоздать членов Шабаша, их стиль нежизни и их ночную жизнь. Если Рассказчик не разрешает Вторичные Способности, просто проигнорируйте их (Вторичные Способности, а не Рассказчика).

Таланты

Гадание

«Вы спасаетесь бегством – высокий и худой человек преследует вас, даже во сне».

«Это правда! О, мой Бог!» - изумилась Тара – «Он преследует меня в течение недели, и даже когда его нет рядом, мне кажется, я чувствую его!»

«Правильно, дорогая. Но расслабься. Ты и он обречены быть вместе» - хихикнул старый цыган, его единственный здоровый глаз блеснул в свете свечей.

«Действительно? Странно. Тогда, почему он кажется таким страшным?»

«Потому, что он такой, какой есть, моя дорогая. Да, вы будете его. Вы будете его навсегда!»

Тень склонилась над Тарой, заслонив тусклый свет свечи.

Гадая либо с помощью магического кристалла, либо спрашивая совета у стеблей тысячелистника, подобно вашими китайскими предкам, либо ворожа на картах Таро или кофейной гуще, либо предсказывая с помощью маятника или бросков рун, как ваши кельтские предки, вы научились способности предсказывать будущее. Вы можете иметь или не иметь дара предсказывать будущее по-настоящему, но вы может заставить людей вам верить.

(Примечание: Уточните у Рассказчика, работает или нет Гадание в его хрониках. Он должен будет делиться информацией с игроками, чьи персонажи обладают этим Талантом – шарлатаны знают, когда они притворяются, хотя они, конечно, могут прийти к другому выводу, если они того пожелают).

• *Новичок:* Вы можете посредственно использовать один из методов гадания, и считаете это игрой.

•• *Опытный:* Вы владеете одним из методов и способны предсказывать общую информацию.

••• *Сведущий:* Вы хорошо знакомы с несколькими гадательными системами и профессионально владеете несколькими из них. Вы можете извлечь определённую и подробную информацию из своих толкований.

•••• *Эксперт:* Вы искусны во многих методах гадания. Вы можете предсказать не только подробную информацию, но и сообщить людям ту конкретную информацию, которую они хотят услышать.

••••• *Мастер:* Вы – оракул, цыгане берут у вас уроки.

Обладают способностью - цыгане, медиумы, шарлатаны, сторонники движения нью-эйдж.

Специализация: карты Таро, кофейная гуща, руны, стебли тысячелистника, магический кристалл, гадание по руке.

Попрошайничество

Дезра встряхнул свою чашку и натужно раскашлялся от всё еще ночного воздуха, что-то бормоча прохожим и оборачивая поплотнее одеяло вокруг плеч.

«Кто-нибудь поможет ветерану себе на удачу? Кто-нибудь? Помогите хотя бы немного, хотя бы просто доллар? Эй, леди?».

Джек-пот. Дезра поймал взглядом милую молодую женщину в деловом костюме, смотрящую на него. Только за блеск его карих глаз и дрожь в голосе, он получил от нее 20 долларов и предложение отвести в приют, если он этого захочет.

«Нет, благодарю вас, мэм. Этого более чем достаточно. Да благословит вас Господь» И шепотом добавил: «И я даже не убью вас за это. Проклятье, какой я добрый».

Вы – опытный нищий. Вы в состоянии заставить людей дать вам денег, только прося об этом. Вы знаете к кому обратиться, какой избрать к ним подход, что сказать и как избежать полиции. Этот Талант очень полезен для быстрого сбора денег и быстрого создания укрытия.

• *Новичок:* Вы получаете большую часть денег встряхиванием банки и мытьём ветровых стёкол. Вы всё ещё работаете над историей неудачи .

•• *Опытный:* Вы отработали историю и используете классические приёмы, но вам всё ещё не удаётся заработать ничего больше, чем мелочь.

••• *Сведущий:* Вы на самом деле обаятельны – и вы можете выпросить несколько долларов даже у самого жестокосердного человека.

•••• *Эксперт:* Кому нужны плаксивые истории, когда вы можете напором и жульничеством заполучить действительно большие деньги у туристов и замужних дам.

••••• *Мастер:* Обед, поездка домой, наличные на автобусный билет – проще простого.

Навыки

Соблазнение

Люсита незаметно подошла к швейцару цифрового зала, стильная и дерзкая. Несколько мимолётных и пустых обещаний, осторожных прикосновений к плечу и паху сделало его послушным её воле. Он знал, черт возьми, что её не должно было быть здесь сегодня вечером, – Андрею было дано специальное указание, что ей нужно отказать во входе – но швейцара больше ничего не волновало, так как их губы встретились, а его либидо взбудоражилось от её прикосновений. Всё было точно так, как этого хотела Люсита.

Вы можете использовать свои средства соблазнения, чтобы получить любую информацию от кого угодно. Неважно, играете ли вы роль чуткой подруги, барной проститутки, любящей жены или предприимчивой любовницы, вы знаете, как понравиться. Вы можете быть нежной и откровенной, скромной и распутной, в зависимости от того, что нужно для того, чтобы гарантировать оптимальный результат, и вы можете понимать предмет вашего обольщения, чтобы лучше его соблазнить. Если вампир, практикующий это Навык, захочет в действительности довести до конца то дело, на которое он намекает, он должен будет потратить пункт крови, чтобы действовать должным образом; для подробностей см ***Vampire: The Masquerade*** стр. 138 – 139.

(*Примечание:* Этот Навык связан только с использованием секса для достижения цели. Чтобы быть очаровательным, привлекательным и желанным используйте Эмпатию, Выразительность (Экспрессия), Актёрство, Хитрость возможно вместе с Обаянием и Внешностью. Только самая тупая жертва может не понять, какие плотские удовольствия предлагает пользователь этого Навыка, однако, многие вампиры, особенно члены Шабаша,

считают его применение омерзительным и вульгарным, поскольку их больше не интересуют низкие поступки людей).

• *Новичок:* Вы знаете, как добиться интереса партнера и получить информацию, не будучи слишком вульгарным.

•• *Опытный:* Вы чувствуете тонкие намеки, определяющие, что нравится вашему партнеру, и используете эту проницательность, чтобы получать информацию.

••• *Сведущий:* Из разговора с кем угодно в течение нескольких минут, вы можете определить его фантазии. Вы играете эту роль со знанием дела, зачастую легко извлекая важную информацию в контексте ваших ролевых игр.

•••• *Эксперт:* Вы может разгадать потаённые фантазии вашей мишени и разыграть необходимый диалог и манеру поведения в совершенстве. Обычно ваш партнёр становится вами одержим, и этот олух может рассказать вам всё, что угодно.

••••• *Мастер:* Некоторые не могут поверить в то, что вы существуете на самом деле; вы настоящий суккуб или инкуб.

Способностью обладают – Проститутки, Шпионы, Ласомбра, Скучающие домохозяйки.

Специализация: Ношение нижнего белья (Lingerie Modeling), Бандаж, Ролевые игры, Доминирование и подчинение, Садизм и мазохизм.

Танец огня

В подвале Флэтайрон-билдинг ревело пламя, и кружился пепел – сегодня ночью будет нанесён удар по слабым Бешеным Камарильи Атланты. Во время подготовки архиепископ созвала собрание под этой их временной штаб-квартирой, чтобы воодушевить своих солдат. После воодушевляющей речи, она развела костёр, тем самым, подав знак к началу песнопений и оскорбительных возгласов (улюлюканья). А потом пришло время – время броситься в огонь и доказать свою отвагу.

Без раздумья архиепископ бросилась через огонь, её глаза остекленели, а очистительный кровавый пот блестел на лбу. Огонь лизнул её волосы и охватил одежду, однако, несмотря на это, она появилась с противоположной стороны невредимой. Для вампиров, которые наблюдали за ней, она был Дьяволом, преодолевая огонь, который как будто вырывался из пасти ада. Они сплотились вокруг нее, готовые, в случае необходимости, следовать за этим дьяволом обратно в Ад.

Вы может впадать в транс, который позволяет вам прыгать через огонь. Этот навык жизненно важен во время Танца огня и других ритуалов. Зачастую демонстрация этого Навыка приравнивает вас к сильнейшим и влиятельным членам стаи. Этот Навык не предполагает иммунитет от огня, однако позволяет вампиру избежать сожжения и впадения в безумие. При использовании этого Навыка набор кубиков дробить нельзя. Пользователь должен сконцентрироваться на Танце огня и ни на чём ином. Когда вампир проходит испытание Танцем огня, на повреждение делается обычный бросок, но каждый успех броска Навыка ослабляет полученный урон на 1 уровень здоровья. Лишь немногие вампиры за пределами Шабаша владеют этим Навыком.

(*Примечание:* Если огонь не является частью ритуального танца, вы страдаете от Алого Ужаса так же, как и любой другой вампир).

• *Новичок:* Вы можете сделать необходимый прыжок, чтобы доказать, что вы не трус. Обычно, вы какое-то время ожидаете, пока огонь не утихнет, перед тем как всё-таки прыгнуть.

•• *Опытный:* Вы больше не испытываете паники, когда прыгаете.

••• *Сведущий:* Обычно вы делаете прыжок первым, так как не боитесь огня. Вы живёте девизом: «Сделайте пламя повыше перед прыжком».

•••• *Эксперт:* Вы мастерски и бесстрашно исполняете акробатические трюки в огне, воодушевляя наблюдающих за вами.

••••• *Мастер:* Вы легенда среди членов Шабаша, а ваши движения одновременно и порочны, и великолепны.

Навыком обладают – Члены Шабаша, мистики, первобытные люди, актёры.

Специализация: Прыжки, Акробатика, Дистанция (Distance), Стойкий вид (Looking Tough).

Познания

Знание Чёрной руки

«Итак, вы являетесь членом могущественной Руки, правильно, Исмаил?».

«Вы правы, ваше превосходительство» - ответил Ассамит. Он явно был на него похож, вплоть до прекрасно вытатуированной раскрытой ладони на задней части его бритой головы.

«Я это вижу. И на какой круг мастерства вы поднялись?».

«Пятый, ваше превосходительство. Я хранитель Слова Каина и паладин самого епископа Сикатриса».

Епископ едва ли не небрежно ударил когтями, и голова Ассамита упала на землю. «Какие там круги мастерства? Что за глупость? И членам Руки запрещено быть паладинами. Когда вы хотите соврать мне, то, по крайней мере, потрудитесь узнать то, о чем собираетесь врать. Хотя, я предполагаю, что ты уже опоздал выучить этот урок, шакал?»

Беззвучно и с широко открытыми глазами, глава Ассамита таращилась на епископа, уходящего в тень, из которой он вышел.

Вы владеете информацией о Чёрной руке, которая может быть как правдивой, так и нет, а также известна немногим за пределами организации. Вы слышали слухи и легенды об истории, стратегии, интригах и ритуалах Руки. Кроме того, вы в состоянии распознать многочисленных агентов Руки в вашем городе и его пригородах.

• *Новичок:* Главным образом вы знаете байки и слухи.

•• *Опытный:* У вас есть достоверная информация из вторых рук .

••• *Сведущий:* У вас есть постоянный – и заслуживающий доверие – источник информации из вторых рук.

•••• *Эксперт:* У вас есть многочисленные постоянные и надежные источники, которые снабжают вас большим объёмом информации.

••••• *Мастер:* У вас есть значительный контакт внутри Руки, наряду с другими источниками внутри группы, которые снабжают вас сложной и подробной информацией, которую может знать только опытный член.

Навыком обладают – Члены Чёрной руки, Ордена Святого Блеза, Лидеры Шабаша, Отступники Ассамитов и Носферату, Ассамиты.

Специализация: История, Известные лидеры, Тактика, Стратегия, Ритуалы, Местные члены.

Знание Преступного мира

Винсент пожал плечами, когда человек в костюме в тонкую полоску спросил его, к кому он приехал.

«Имя не важно, я приехал, чтобы увидеть старого друга и передать ему подарок» - ответил Винсент. Он вручил человеку в костюме в тонкую полоску бутылку импортного ликёра и три кофейных зерна. Кивнув головой и улыбнувшись, человек в костюме в тонкую полоску провёл его через огромные, массивные двери красного дерева в офис самого влиятельного смертного в этом городе.

Вы знаете политиков и деятелей организованной преступности вашего города. Вы понимаете, как работает система, кого можно подкупить, на кого можно надавить и кто получит цементные ботинки. Будь то уличные наркотики или вампирская кровь для секретного культа гулей, вы знаете их источник, и кто играет в эти игры. Это Познание подразумевает всех членов преступных организаций, как этнических, так и нет, и включает Мафию, Якудзу и уличные банды.

• *Новичок:* Вы пару раз видели крёстного отца.

•• *Опытный:* Вы знаете нескольких мелких бандитов и можете назвать наиболее известных гангстеров вашего города.

••• *Сведущий:* Вы знаете так же много, как и большинство членов «семьи».

•••• *Эксперт:* Если что-то происходит в городе, то вы знаете об этом.

••••• *Мастер:* Если что-то случается,… то вы знаете об этом.

Навыком обладают – Доны мафии, Якудза, Государственные руководители, Полицейские, Знакомые бандиты (Connected Thugs).

Специализации: Криминальное ростовщичество, Торговля наркотиками, Контрабанда, Рабовладение, Политика, Этнические организации.

Дополнения Шабаша

В основном, члены Шабаша неодобрительно смотрят на Дополнения, считая их обоюдосторонней связью с миром смертных. Несмотря на это, среди членов Шабаша мало тех, кто бы предпочел умереть, нежели воспользоваться их ресурсами. В этом разделе

представлено мнение Шабаша по отношению к основным Дополнениям вампиров, а также помещены несколько новых Дополнений, специфических для секты.

Существующие Дополнения

Союзники

Шабаш рассматривает союзников как редкую прискорбную необходимость. Не доверяя никому за пределами секты, и тем более не желая быть благодарными кому-нибудь, члены Шабаша выбирают союзников с осторожностью. В связи с тем, что союзники смертны, Шабаш рассматривает их как расходный материал и почти ни один член Шабаша не доверит свою нежизнь кому-то, кто так недолговечен (хрупок) и стоит ниже, как человеческие существа. Лишь немногие члены Шабаша сохраняют союзнические отношения какое-то длительное время, предпочитая либо покупать, либо получать силой возможную помощь, а не получать сотрудничеством.

Контакты

У членов Шабаша все еще могут сохраниться смертные контакты, которыми они могут манипулировать, подкупать или обращаться за информацией. Эти люди могут происходить из различных слоев общества, однако, если персонаж захочет развивать контакты, они должны быть каким-то образом быть связаны с персонажем членом Шабаша (принимая во внимание глубокую неприязнь секты к смертным). В целом секта относится к смертным контактам с немного большим уважением, чем к смертным союзникам, признавая редкую потребность в них. В конце концов, когда вампиру Шабаша необходимы пушки, то иногда у смертных торговцев оружием может быть лучший товар. В действительности, большинство вампиров Шабаша извлекают пользу из контактов по многим вопросам в течение своей нежизни, хотя они, как правило, и молчат о таких вещах. Они стараются, чтобы другие Каиниты не узнали, что они как-то зависят от смертных вокруг них.

Для члена Шабаша более распространён случай, когда он имеет множество незначительных контактов, разбросанных по всему городу, а не один единственный, но чрезвычайно влиятельный контакт. Конечно, епископы, архиепископы, прискусы, кардиналы и подобные им члены Шабаша имеют влияние, которым они могут оказывать воздействие на ключевые, обладающие властью фигуры, но эти отношения скорее относятся к категории Влияние, нежели к Контактам.

Слава

Большинство членов Шабаша избегают превращать кинозвезд в вампиров, но это случается. Для секты, которая гордится своей исключительностью и превосходством, известность может привлечь нежелательное внимание к секте. Кроме того, получив Становление, даже знаменитости склонны терять интерес к своим смертным поклонникам (в значительной мере из-за их деградирующей Человечности). Те, кто, обладая Славой, изящно не исчезает из центра внимания, должен использовать её с большой осторожностью. Если по какой-то причине член Шабаша, обладающий Славой, считается угрозой безопасности Шабаша, то Меч Каина, не позволяя никаких оговорок, ликвидирует его. Один едва ли достоверный рассказ повествует об одном подающем надежды голливудском актёре, который получил Становление в секте, но отказался посвящать себя Великому Джихаду, и вместо этого использовал свою вампирскую силу, чтобы сделать себя знаменитым. Разгневанный Шабаш уничтожил его, бросив перед популярным ночным клубом созданного вместо него дублёра, умершего от передозировки. Такая бесславная кончина ждёт всех тех, кто не в состоянии понять разницу между смертной славой и долгом Каинита.

Стадо

Вампиры Шабаша имеют различные взгляды на вопрос стада. Некоторые члены Шабаша утверждают, что наличие стада провоцирует лень; ночная охота оттачивает навыки выживания, кроме того, кочевым стаям невозможно поддерживать стадо. Однако, другие члены Шабаша боятся заразиться болезнями и поэтому используют стадо, чтобы минимизировать вероятность заражения. Некоторые держат стадо, чтобы предотвратить возможность того, что смертные когда-либо узнают об их преступлениях. В конце концов, это дело удобства и предпочтений стаи, поддерживает ли она или нет наличие стада. Однако следует отметить, что большинство членов Шабаша держат только небольшие стада, чтобы минимизировать угрозу безопасности. Большинство членов Шабаша, не имеющих стада, хвастаются тем, что они могут пить кровь от того, кого они пожелают.

Влияние

Влияние – это способность персонажа воздействовать на смертный мир. Члены Шабаша имеют некоторое влияние на смертное общество, но не многие пытаются его расширить или использовать эти связи с людьми. На практике члены Шабаша редко думают о людях и их делах иначе, чем как о потенциальной угрозе. Кроме того, члены Шабаша видят слишком мало поводов, чтобы связываться с людьми. Многие стаи располагают исчерпывающими правилами, контролирующими такое взаимодействие. Это частично объясняется презрением Шабаша к человечеству. Кроме того, Каиниты имеют только остатки Человечности – не говоря уже об очевидном зле, которое исходит от тех, кто следует Путям Просветления – и поэтому им достаточно тяжело манипулировать людьми, если они будут чувствовать себя дискомфортно.

Некоторые члены Шабаша рассматривают человеческий мир как гигантскую шахматную доску, которой они управляют своей силой воли, но такая тактика действительно опасна. Большинство членов Шабаша, за исключением лидеров и старейшин, просто держатся подальше от дел смертных.

Ментор

Так как нежизнь члена Шабаша требует очень много от его членов, многие из них обращаются к членам своей стаи, сирам и старейшинам за наставлением. В обществе Шабаша ментор может наставлять и направлять члена Шабаша на Путях Просветления, давать советы, становиться защитным буфером от действий старейшин, предостерегать от вторжения в дела других старейшин или предоставлять информацию относительно достижения могущества и развития.

• Ваш ментор либо священник стаи, либо дуктус.

•• Ваш ментор либо известный старейшина, либо известный священник.

••• Ваш ментор епископ.

•••• Ваш ментор архиепископ.

••••• Ваш ментор либо прискус, либо кардинал.

Слуги

Из-за того, что Шабаш известен своей секретностью – секретностью, которая позволяла им выживать столетия, – его участники опасаются даже думать о том, что группа людей может узнать их секреты. И даже когда вампир Шабаша берёт слугу, он вернее всего выберет гуля или животное. Также существует идеологическая подоплёка ограниченного использования членами Шабаша смертных слуг: как такое высшее существо может выбрать себе низшее существо в качестве слуги, помощника или компаньона?

Слуги всегда должны быть контролируемы каким-либо способом: либо жалованием, либо снабжением кровью Каинитов, либо прямым контролем разума. Они не всегда могут быть преданными, хотя обычно они задумываются о последствиях.

В зависимости от того насколько хорошо они были обработаны, в некоторых слугах возникает искушение предать своих господ, если представится такая возможность. Члены Шабаша держат своих слуг в ежовых рукавицах. Обычно слуг убивают при малейшем признаке предательства или неповиновения.

Новые дополнения

Альтернативная личность

Даяна поклонилась принцу, опустив глаза к земле «Я смиренно предстаю перед вами, мой принц, как вы требуете от своих подданных каждое полнолуние».

«Спасибо, Даяна» - пророкотал князь своим глубоким баритоном – «Очень ценю вашу преданность и честность. Вы можете идти».

Вернувшись на автостоянку, Даяна сбросила маску и в очередной раз стала Сабриной. Она быстро перетащила пару высушенных трупов в багажник машины принца и разбросала горсть стреляных гильз вокруг. Остановив машину на выезде с парковки у телефона-автомата, она набрала 911, затем уронила трубку и несколько раз выстрелила в воздух, перед тем как уехать. Возможно, Даяна и была преданной и честной, однако Сабрина была настоящей сукой.

Кроме вашей основной личности, у вас есть альтернативная, подкрепляемая комплектом документов, свидетельством о рождении или любым другим документом, который вы пожелаете. Только немногие могут знать ваше настоящее имя и личность. Ваша альтернативная личность может быть вовлечена в организованную преступность, быть членом Камарильи или мошенником, который использует свою альтернативную личность в своих махинациях, или вы, возможно, просто собираете для Шабаша информацию о его врагах. Даже некоторые члены Шабаша могут знать вас как одну личность, в то время как другие считают вас кем-то совсем другим.

• Вы новичок в игре личностями. Иногда вы ошибаетесь и забываете вашу другую личность.

•• Вы хорошо обосновались в вашей альтернативной личности Вы достаточно убедительны, чтобы играть роль врача, адвоката, похоронного агента, продавца наркотиков или искусного шпиона.

••• У вашей альтернативной личности хорошая репутация, и вы добились известности в области её внедрения.

•••• Ваша альтернативная личность добилась уважения и доверия в области внедрения.

••••• Вы добились почтительного отношения в области внедрения и возможно даже накопили немного статуса. Вам доверяют (или, по крайней мере, признают) многие влиятельные люди в вашем районе.

Членство в Чёрной руке

Как только пробила полночь, Армин тихо выполз из высокого шкафа, в котором он скрывался весь день. Крадясь по залитому лунным светом коридору, он внюхивался в воздух, пытаясь учуять предательский запах, который всегда сопровождал его цель. Он почувствовал тонкий намек на аромат – цель была рядом – за несколько секунд до того, как услышать её приближающиеся шаги. Армин нырнул за письменный стол и наблюдал, как его цель рассеяно прошла мимо него.

Как только она повернулась к нему спиной, Армин ударил, вонзив клинок между её лопаток. Она повернулась с выражением ярости на лице, накачивая кровь в свои конечности, чтобы сделать себя сильнее, но Армин уже исчез в небытие, из которого, казалось, он вышел. Призыв крови был её ошибкой – яд Армина потек по венам, осуществляя свой смертельный долг.

Спустя несколько мгновений, Армин шел через лужайку перед домом, в то время как его цель осталась лежать с пеной у рта на своем богатом ковре, задыхаясь и зовя своих помощников.

Вы являетесь членом Чёрной руки, которую все боятся, организации убийц и солдат, которая яростно служит Шабашу. Наличие этого Дополнения указывает на то, что вы полноправный член организации, с соответствующими обязанностями и привилегиями.

Вы можете призвать членов Чёрной руки для помощи вам, когда будете нуждаться в этом. Конечно, эта способность – улица с двусторонним движением, и другие члены Руки могут обратиться к вам с идентичной просьбой. Так вы можете найти себя получившим поручение совершить убийство, оказывающим военную помощь или даже содействующим политическим целям Руки в качестве дипломата или шпиона. Так же вы должны принимать участие в крестовых походах, в которых участвует ваша стая. Все члены Чёрной руки должны обращать внимание на призывы других членов Руки, особенно вышестоящих членов фракции.

Быть членом Чёрной руки очень престижно, и другие члены Шабаша уважают эту организацию. Если вы раскрываете перед другими членами Шабаша свою связь с Рукой, вы можете добавить ваше значение в этом Дополнении к запасу кубиков при социальных бросках, даже если Статус или другие Способности уже были приняты во внимание. Однако, большинство членов Руки не хотят раскрывать свою принадлежность. Кроме того, члены Чёрной руки чрезвычайно опытны в выслеживании членов Шабаша, которые позиционируют себя, как члены секты, но на самом деле не принадлежат к ней – лгуны, остерегайтесь.

• Вы рядовой член и можете призвать одного члена Чёрной руки однажды за историю.

•• Вас знают и уважают в Чёрной руке, и вы можете призвать двух членов Чёрной руки однажды за историю.

••• Вы очень уважаемы в Чёрной руке и можете призвать пятерых ее членов однажды за историю.

•••• Вы являетесь героем для членов Чёрной руки и можете призвать семерых её членов дважды за историю (но вам лучше иметь серьёзный повод для этого – если повод окажется недостаточным, вы может потерять точку в этом Дополнении). Вы также можете руководить большим количеством членов Чёрной руки во время боевых действий, если это необходимо.

••••• Вы легенда Чёрной руки и может призвать 12 ее членов дважды за историю (помните о предостережении выше). Вы также можете руководить большим количеством членом Руки в случае военных действий, если это понадобится. Возможно даже, что Серафим ищет вашего совета в важных вопросах.

Ритуалы

Сейл поднял кубок над головой, произнеся нараспев древнее колдовское заклинание, благословляя Братание. Закончил ритуал он своим благословлением:

«Пусть тот, кто принимал участие в этом таинстве, испытает праведность Шабаша. Пусть он никогда не падёт в бою, и пусть члены его стаи охраняют его неусыпно. Пусть он обретёт бесстрашие, которым воспылает его неживое сердце, и пусть все его враги падут под его клыками. Во имя Каина, Лилит и ангела Уриила, я благословляю эту кровь».

С этими словами Сейл обмакнул палец в сосуд и начертил кровавый крест на лбу каждого члена своей стаи, закончив собой. После того, как дело было сделано, Сейл отглотнул из чаши и передал ее брату Тигу по левую руку от себя.

Вы знаете ритуалы Шабаша и можете провести большинство из них. Это Дополнение жизненно важно для священника стаи, без него ни один ритуал не будет работать. Фактически это Дополнение – сверхъестественная оболочка, опирающаяся на магию старых Цимисхов. Вампир Шабаша, который не является священником стаи, должен иметь выдающуюся причину для того, чтобы овладеть этим Дополнением, так как священники стаи не испытывают желания делиться своими секретами с большинством светских членов секты.

• Вы знаете три Высоких ритуала Шабаша (по вашему выбору).

•• Вы знаете пять Высоких ритуалов Шабаша (по вашему выбору) и три Низких ритуала (по вашему выбору).

••• Вы знаете все 13 Высоких ритуалов Шабаша и пять Низких ритуалов (по своему выбору) Так же вы может создать свой собственный Низкий ритуал, при наличии достаточного времени (проконсультируйтесь с Рассказчиком во время разработки и об игровом результате).

•••• Вы знаете все Высокие ритуалы и 20 Низких ритуалов (по своему выбору). Вы можете создать свой собственный Низкий ритуал, при наличии достаточного времени (проконсультируйтесь с Рассказчиком о времени разработки и об игровом результате). Вы также осведомлены о многочисленных региональных и свойственных определённым стаям Низких ритуалах, хотя вы и не можете их выполнять.

••••• Вы знаете все Высокие ритуалы и 40 Низких ритуалов (по своему выбору). Вы можете создать свой собственный Низкий ритуал, при наличии достаточного времени (проконсультируйтесь с Рассказчиком о времени разработки и об игровом результате). Вы также осведомлены о многочисленных региональных и свойственных определённым стаям Низких ритуалах, хотя вы и не можете их выполнять; если Ритуал когда-либо был записан или был кому-то известен, вы слышали о нём.

Статус в Шабаше

Викос стоял в сумерках коридора Нью-Йоркского особняка, его странное, но в тоже время внушительное тело было всё ещё вне поля зрения собравшихся Сынов и Дочерей Каина. Он двинулся вперед, как только гуль-герольд произнес его имя, и множество голосов тут же смолкло, внимая великому прискусу, который предстал перед ними.

У уважения есть свои преимущества, наименьшее из которых – способность утихомирить толпу, когда возникает необходимость говорить с ней напрямую.

Хотя Шабаш ценит личность, сила стаи является составной частью силы её лидера. Только лидеры, которых уважают и почитают внутри стаи и за её пределами, могут добиться такого уровня узнавания. Статус играет важную роль в достижении и сохранении лидерских позиций. Члены Шабаша по большей части не признают Престиж в клане (Clan Prestige) (см Руководство по Камарилье) (хотя часть Цимисхи, как и большинство Ласомбра, используют его). В Шабаше скорее секта превалирует над кланом, а поэтому лучше быть признанным всей сектой. По усмотрению Рассказчика Статус в Шабаше может добавить точку к какой-нибудь Социальной черте. Очевидно, что Статус в Шабаше не приносит особой пользы – и даже наоборот, причиняет неудобства, когда приходится иметь дело с членами Камарильи или даже с некоторыми независимыми Каинитами.

• Дуктус или священник стаи / Известен.

•• Тамплиер или паладин / Уважаем.

••• Епископ / Знаменит.

•••• Архиепископ / Столп Шабаша.

••••• Прискус или кардинал / Светило.

Достоинства и Недостатки

В дополнение к содержащимся в Vampire: The Masquerade, приведённые ниже Достоинства и Недостатки могут быть использованы для наиболее эффективного улучшения вашего персонажа. Как всегда, Достоинства и Недостатки могут использоваться только с одобрения Рассказчика.

Физические

Жаворонок (1 пункт Достоинств)

Никто не может объяснить этого, но вы располагаете способностью существовать, затрачивая меньше времени на отдых, чем ваши товарищи по стае, вы склонны вставать на час раньше всех остальных. Вы всегда встаете первым и ложитесь спать последним, даже если вы были заняты делами до самого рассвета. В то время как другие члены вашей стаи всё еще остаются слабыми, вы бодры и подготовлены (наготове).

Уязвимость от серебра (2 пункта Недостатков)

Для вас серебро так же болезненно и смертоносно, как и лучи солнца. Вы получаете аграгивные раны от любого серебряного оружия (ножи, пули и т.д.), а простое прикосновение серебряного предмета приводит вас в замешательство.

Лентяй (3 пункта Недостатков)

Вы настолько ленивы, что избегаете всё, что требует усилий от вас. Вы предпочитаете позволить другим делать тяжелую работу, пока вы бездельничаете. В любых действиях, которые требуют подготовки, вернее всего, вы не будете подготовлены должным образом. Сложность бросков неподготовленных физических действий (в том числе и на боевые действия, если они не были заранее запланированы) увеличивается на один.

Бесплодное витэ (5 пунктов Недостатков)

Во время вашего Становления что-то пошло совершенно не так, заставив вашу кровь мутировать под влиянием смерти и последующего воскрешения. Все, кому вы пытаетесь дать Становление, умирают. Вне зависимости от того, что бы вы ни делали, вы не можете создать дитя. Однако ваша кровь всё ещё может использоваться в Братании или для любых других вампирских потребностей, в том числе создания гулей.

Социальные

Безгрешность (2 пункта Достоинств)

Это Достоинство иногда еще называют эффектом нимба; все полагают вас безупречным и непорочным, хотя и не обязательно простодушным. У вас есть качество быть подобным святому, его трудно объяснить, но невозможно отрицать. Вам доверяют, даже если вы и не заслуживаете доверия. По усмотрению Рассказчика вы, как правило, получаете меньшие наказания за проступки, и вы нравитесь большинству.

Особая ответственность (1 пункт Недостатков)

Сразу после Становления, вы добровольно вызвались выполнять некое задание, чтобы добиться уважения и одобрения членами вашей стаи. Теперь вы начинаете жалеть, что когда-то вы открыли свой проклятый рот! Хотя вы не добились какого-то особенного доверия исполнением этого долга, вы потеряете больше уважения вашей стаи, если остановитесь. Характер и детали вашего долга должны быть продуманы Рассказчиком заранее. Идеи могут колебаться от ссуживания денег членам стаи до деятельности в качестве вестника стаи или, может быть, сбора жертв для Банкета крови.

Ментальные

Самоанализ (1 пункт Достоинств)

Вы глубоко понимаете скрытые мотивы всех своих поступков. Благодаря занятиям этим еженощно вы сформировали у себя невероятное понимание основных мотивов действий других. Добавляйте два кубика к броскам на Восприятие, когда вы предпринимаете действие против кого-то, кто имеет Натуру или Маску такую же, как у вас.

Воспоминания (6 пунктов Недостатков)

Вам удалось пройти через Обряд Создания, но не удалось остаться невредимым. Любой пустяк может привести вас к другому настроению или состоянию души. Ваше поведение в высшей мере непредсказуемо. Из-за вашего ненадёжного эмоционального состояния ваша Сила воли непостоянна. В начале каждой истории сделайте бросок Силы воли (понятно, что вы не можете потратить Силу воли для автоматического успеха). Если бросок был успешный, вы можете принимать участие в истории с нормальной Силой воли. Однако если

ваш бросок был неудачным, ваша Сила воли на протяжении этой сессии будет равна единице. Вы можете повторить бросок в начале следующей сессии, чтобы определить, восстановилась ли ваша Сила воли.

Несколько слов Рассказчику

Достоинства и Недостатки приведены здесь для того, чтобы создать многогранный персонаж, а не для того чтобы предоставить игрокам возможность создать суперперсонаж. Чувствуйте себя свободно, запрещая всё, что угодно, включая Достоинства и Недостатки, против которых вы возражаете. Кроме того, Рассказчикам, которые хотят вести хроники Шабаша, будет лучше всего запретить игрокам брать Достоинства: Железная воля и Иммунитет к Узам крови.

---

[1] — Зло – это только ты? Или то, что ты делаешь - *Моррисси, «Сестра, Я – поэт»* [Наверх].

[2] — Страницы оригинала [Наверх].

Глава 4: Дары Каина

scarlet and black wounds
burst upon the splendid flesh

- Arthur Rimbaud[1].

Шабаш практикует несколько стандартных вампирских Дисциплин и несколько уникальных для секты. Некоторые из них происходят от других Дисциплин (например, Сангвиниус, которое многое взял от Изменчивости, использовавшейся при создании Кровавых братьев), а другие снова возникли после долгого периода забвения (например, Валерен, который, похоже, практиковался древними вонами Салюбри задолго до рождества Христова). Некоторые из них имеют более нечестивое происхождение – лишь демоны и другие злобные духи могут обучать путям и ритуалам Тёмной Тауматургии.

На практике Шабаш поощряет изучение Дисциплин. Являясь неотъемлемыми силами крови, получаемыми с помощью Проклятия Каина, Дисциплины представляют из себя пик эволюции вампиров, согласно доктрине Шабаша. Поэтому многие члены Шабаша больше фокусируются на Дисциплинах, чем на других предметах изучения, и у них часто встречаются более разнообразные или полные Дисциплины, чем у их противников из Камарильи или независимых кланов. Однако старейшины Шабаша предупреждают своих детей, что помимо того, чтобы изучить Дисциплину, ещё нужно научиться и владеть ей эффективно. Всё Могущество в мире не поможет вам, если вероломная котерия неонатов Камарильи спровоцирует полицейский рейд на ваше убежище посреди бела дня.

Рассказчики могут быть более снисходительны, если игроки шабаша проявляют интерес к внеклановым Дисциплинам. Змея Света вполне может обучить члена стаи Серпентису в обмен на инструктаж во Власти над Тенью. Разумеется, некоторая доля ограничений существует – несмотря на всю подготовку к Великому Джихаду, Шабаш разделён на множество фракций, каждая из которых имеет собственные цели. Многие Каиниты обучают своих товарищей Дисциплинам лишь на базовом уровне.

Некоторые из Дисциплин в этой главе «неполные», так как те, кто владеют данной Дисциплиной, не имеют члена клана с достаточно низким поколением, чтобы он мог практиковать соответствующий уровень этой Дисциплины. Например, среди антитрибу

Салюбри нет известных представителей ниже седьмого поколения, поэтому известно лишь шесть уровней Валерена.

Домашние наработки

В этой главе приведены наиболее известные вариации высокоуровневых вампирских Дисциплин, но это не означает, что существуют лишь они. Если вампир обладает достаточными навыками, силами и поколением, чтобы изучать Дисциплины шестого уровня и выше, он получает глубинное понимание природы своей Дисциплины и может создавать собственные способности. Это не означает, что прискус шестого поколения при помощи Власти над Тенью может делать с тенями все что ему вздумается, однако он может создать новую дисциплину шестого уровня и истратить опыт на неё вместо того, чтобы приобрести Дисциплины, описанные здесь.

Новые изобретённые способности должны быть согласованы с Рассказчиком прежде чем их можно будет использовать в игре. В зависимости от уровня могущества, игрового баланса и соответствия хроники он может решить, какие способности оставить, а какие убрать с глаз долой. В интересах игры Рассказчик вообще может запретить создание новых способностей в любое время. Если персонаж обладает потенциалом для создания новой Дисциплины, это еще не означает, что он может (или должен) сделать это.

Высокоуровневые Дисциплины.

Уровень Дисциплины	Стоимость (клановая Дисциплина)	Стоимость (внеклановая Дисциплина)
6	30	42
7	35	49
8	40	56
9	45	63

Рассказчики, хорошенько подумайте, прежде чем позволить игрокам приобретать высокоуровневые Дисциплины, даже если у них есть соответствующее поколение, так как целью должно являться более глубокое понимание не-жизни, а не внесение дополнительного хаоса в окружающую обстановку.

Дисциплины десятого уровня доступны лишь вампирам Третьего Поколения, и поэтому для них не существует описания – кто знает, на что способны богоподобные Патриархи?

Тёмная Тауматургия

Несмотря на непостижимое исчезновение антитрибу Тремеров, Тёмная Тауматургия укоренилась в исполненном зла подполье Шабаша. Основной принцип единства Шабаша — это обмен Дисциплинами между членами стаи. Подобный обмен усиливает стаю в целом и позволяет ей эффективнее выступать против Камарильи. Однако, хотя этот принцип и действует, изучающие Тёмную Тауматургию встречаются редко, из-за присущих той опасностей общения с инфернальным.

Тёмная Тауматургия — это просто тауматургические знания, полученные у демонов, а не отдельная Дисциплина. Отличают их лишь затем, чтобы показать опасность сделок с силами ада — обучение пути или ритуалу по тексту или с помощью другого вампира не оставляет на Сородиче пятна инфернальной порчи. Однако сделки с демонами серьёзно марают душу.

В отсутствие традиционного обучения Тремер и исследований некоторые члены Шабаша, желающие освоить секреты Тауматургии, обращаются к демонам. Эти демоны гордятся тем,

что поглощают существ, которых обучают своей тёмной магии, и подчиняют их своей инфернальной воле. Занимающиеся Тёмной Тауматургией думают, что пытаются контролировать «карманного дьявола», пока он не захватит их целиком. На самом деле Тёмной Тауматургией занимаются преимущественно дураки, считающие, что смогут обвести дьявола вокруг пальца, те, кто хочет пройти коротким путем ко власти, а также люди, слишком слабые, чтобы противиться адскому искушению.

У Тёмной Тауматургии есть уровни и пути, как и у обычной Тауматургии. Механическая разница между Тауматургией и Тёмной Тауматургией весьма спорная — пути и ритуалы по-прежнему производят те же эффекты. Однако Тёмная Тауматургия взимает свою плату. Сделки с приспешниками Дьявола покрывают душу неизлечимыми шрамами, и в ореоле Тёмной Тауматургии появляется порча инфернализма. Мало того, чёткие отметины Дьявола могут проявляться даже физически, в виде бородавки на носу, «ведьминого когтя» за ухом или даже (у самых Проклятых среди Проклятых) усохших конечностей, отвратительных шрамов, рогов или раздвоенных копыт! Не стоит и говорить, что стоит лишь появиться этим внешним признакам, тут же объявится и Инквизиция, чтобы побыстрее помочь инфернализту отдать свою душу той тёмной силе, которой она причитается.

И, опять-таки, Тёмная Тауматургия — это просто Тауматургия, которой обучают демоны — нет отдельной характеристики Тёмной Тауматургии. Демоны могут обучать любым «нормальным» путям и ритуалам Тауматургии, но отдельные способности можно освоить лишь под присмотром демона. Когда имеете дело со слугами Ада, поднятие значений Путей и Тауматургии становится менее сложным, но эта лёгкость более чем компенсируется безжалостными преследованиями и гонениями на инфернализта, когда (а не «если») его нечестивые познания становятся очевидными (Приобретение Тауматургии в качестве «Новой Дисциплины» при обучении демонами стоит лишь 8 очков опыта. Новые пути стоят лишь 5 очков. Увеличение значения Тауматургии с помощью адских сил стоит [текущее значение x5] очков опыта, а поднятие значения пути стоит [текущее значение x3] очков.

Вы идёте по дороге в Ад

На случай, если вы еще не поняли намека, Тёмная Тауматургия — это Плохая Штука. Рассказчики, вы не обязаны разрешать игрокам брать её. Тауматургия и Тёмная Тауматургия в Шабаше вымирают в равной степени, поскольку лучшие из мастеров тайной магии, члены антитрибу Тремер, исчезли из секты.

Данная Дисциплина предоставляется для тех Рассказчиков, которые хотят вставить этот элемент в свои истории. Вы не найдёте здесь никаких характеристик демонов; они остаются на усмотрение Рассказчика, он может придумать все, что ему вздумается, а может и вовсе ничего не делать. Методы, с помощью которых персонажи (а не игроки — это игра, а не учебник «101 способ Призыва Демона») находят инфернального носителя, также остаются на откуп Рассказчику. Если вы не хотите использовать это, вы не обязаны.

Если вы, как Рассказчик, желаете ввести Тёмную Тауматургию, вы можете ограничить её использование лишь для персонажей Рассказчика. Если вы даёте персонажам игроков доступ к её способностям, вы должны уравновесить существенные выгоды значительными неблагоприятными моментами. Проще говоря, обучение Тёмной Тауматургии у демона потребует служения этому демону. Конечно, игрок сможет изучить «Путь Фобоса» за малое количество опыта, но ему придётся делать то, что велит демон, когда бы это ни было. Если некоторые персонажи действительно хотят заключить подобную сделку (это может породить хорошую хронику с идеей проклятия или трагичный недостаток персонажа), не стесняйтесь утаскивать его в Ад по малейшему капризу демона. Именно это вы и получаете, заключая сделки с Дьяволом.

Пути Тёмной Тауматургии

Как и обычные тауматургические пути, пути Тёмной Тауматургии требуют броска Силы Воли (сложность равна уровню эффекта + 3) и траты пункта крови. Для активации этих эффектов необходим лишь один успех, если только не указано иного. Неудача в этом броске означает, что эффект не удаётся, а провал стоит тауматургу пункта постоянной Силы Воли.

Огни Преисподней

Этот путь Тёмной Тауматургии позволяет тауматургу управлять сверхъестественным пламенем, призываемым из глубин ада. Оно выглядит зловещим, зелёным, и тауматург не способен этого скрыть. Данный огонь — сверхъестественное пламя, и оно беспрепятственно воздействует на тех, кто защищён от обычного огня.

Огонь хорошо заметен. Это болезненное зелёное пламя, вырывающееся из руки тауматурга в виде струи или шара, единственное его назначение — наносить урон противникам. В отличие от Привлечения Огней, Огни Преисподней не предназначены для тихих и отвлечённых задач.

Система: Чем выше уровень мастерства владельца, тем жарче пламя. Адский огонь можно погасить так же, как и обычное пламя, но зелёный цвет сообщает, что творится нечто не совсем нормальное. Проваленный бросок приводит к тому, что заклинатель теряет контроль над пламенем, и оно может обрушиться на него или окутать его. Помните, что вампиры, желающие поглотить этот урон, должны владеть Дисциплиной Стойкость. Подробности о том, как огонь наносит повреждения вампирам, см. в книге **Вампир: Маскарад**.

1	Зажигалка — сложность 3 на поглощение, один уровень непоглощаемых повреждений за ход
2	Печка — сложность 4 на поглощение, два уровня непоглощаемых повреждений за ход
3	Горелка — сложность 5 на поглощение, три уровня непоглощаемых повреждений за ход
4	Огнемёт — сложность 7 на поглощение, четыре уровня непоглощаемых повреждений за ход
5	Пожар — сложность 9 на поглощение, пять уровней непоглощаемых повреждений за ход

Путь Фобоса

Этот путь позволяет инферналисту использовать страхи своих жертв в качестве оружия. Мастера этого пути мистически погружаются в глубины души своей жертвы, извлекая из её разума страхи и заставляя их выглядеть реальными. Многие умудрённые инферналисты Шабаша предпочитают этот путь физическим, поскольку наслаждаются изысканными эффектами обращения страхов жертвы против неё самой, вместо вульгарного, грубого призыва огня или демонических слуг.

Инферналисты, пользующиеся этим путём, часто страдают от кошмаров, порождённых множеством ужасных воспоминаний, которые были выкачаны из их жертв. Рассказчик неоднократно в ходе истории должен делать броски Манипулирование + Эмпатия со сложностью 7 для персонажей, применяющих Путь Фобоса. Количество успехов определяет, как долго персонаж должен бороться с морем украденных кошмаров, бушующим в его собственном мозгу. Провал приводит не только к кошмарам, возникающим в течение недели, но и к трате дополнительного пункта крови каждую ночь из-за невозможности крепкого сна. Такова цена адских прозрений.

1	Одна неделя
2	Пять дней

3	Четыре дня
4	Два дня
5	Один день

1 Вселение Страха

Эта способность заставляет жертву испытывать сильную паранойю. Смутные тени и видения колышутся перед взглядом жертвы, терзая её ощущением чего-то шныряющего на самой периферии зрения.

Система: Инферналист может применить эту способность на любой цели в пределах поля своего зрения. В течение действия эффекта субъект становится явно подавленным и озабоченным, что необходимо отыгрывать. Жертва должна сделать бросок на Храбрость (сложность 5 + количество успехов, набранных тауматургом), чтобы предпринять какое-либо действие, кроме высматривания воображаемого преследователя. Если персонаж вступает в бой, находясь под действием Вселения Страха, он теряет один кубик ото всех запасов кубиков (при условии, что он вообще сделает успешный бросок на Храбрость), поскольку незримый преследователь отвлекает и смущает его.

1	Один ход
2	Пять минут
3	Один час
4	Одна ночь
5	Две ночи

2 Испуг

Эта способность превращает подозрение в ужас, и даже мелькающие тени становятся явной угрозой. Жертва чувствует, что с нею произойдет нечто ужасное, если только она не покинет область немедленно. Она может вообразить, что видит вспышку оружейного ствола или слышит за спиной щёлканье подбитых металлом ботинок по тротуару. Она может даже поверить, что чует запах пота преследователя или ощутить его влажное дыхание на своём затылке.

Система: Ноющее чувство дискомфорта в глубине разума персонажа становится более осязаемым. Смертные должны сделать успешный бросок на Храбрость со сложностью 7, чтобы не убежать из области в страхе. Вампиры должны сделать такой же бросок, но, если он неудачен, они впадают в Алый Ужас. Чтобы эта способность сработала, тауматург должен видеть свою жертву.

3 Ужас

Инферналист может взять страх жертвы и столкнуть её с ним. Жертва видит то, что пугает её больше всего. Если она боится пауков, она может вообразить, что паутина задевает её лицо и руки, а тысячи воображаемых пауков ползают по её телу. Она может слышать, как они перебирают лапками по полу или щёлкают своими жуткими жвалами. Жертве эффекты кажутся очень реальными, хотя они являются всего лишь иллюзиями.

Система: Бросок на Силу Воли для активации этой способности также определяет, как долго продержатся её эффекты. Если терроризируемый персонаж желает предпринять какое-либо действие, нужен бросок на Храбрость со сложностью 7, чтобы получилось отбросить страх, в противном случае он просто съеживается, немощно прячась от объекта своего страха.

Провал этого броска на Храбрость вызывает Психоз, желательно, соответствующий страху, обрушившемуся на жертву. Чтобы эта способность сработала, тауматург должен видеть свою жертву.

1	Один ход
2	Пять минут
3	30 минут
4	Один час
5	Одна ночь

4 Наплыв Страха

Самый глубоко укоренившийся страх жертвы предстаёт перед тауматургом, который затем заставляет жертву столкнуться с кошмаром лицом к лицу. Страх преследует жертву неустанно, даже во сне. Например, жертва, боящаяся утонуть, будет чувствовать, что воздух вокруг неё сгущается и застывает в её горле и легких, пока она больше не сможет сделать и вдоха. А индивидуум, боящийся вампиров, может видеть клыкастых преследователей в своих сослуживцах, или они будут таиться за каждым углом. В итоге жертва доходит до такого изнеможения, что не сможет больше встать и встретить новую ночь, кишащую ужасами.

Система: Этот эффект действует одну неделю, в течение которой жертва испытывает страх каждый ход. Ослабленный этим постоянным ощущением страха, персонаж не может тратить Силу Воли, и игрок делает броски на Силу Воли так, словно постоянное её значение на 3 ниже (до минимума 1). Чтобы активировать эту способность, тауматург должен видеть жертву, но, как только эффект срабатывает, он действует вне зависимости от того, остается ли жертва в поле зрения.

5 Поглощение Страха

Эта способность позволяет инферналисту временно питаться страхом, словно кровью. Это переживание вызывает эйфорию, куда более сильную, чем традиционное питание, но становится опасной практикой, если пользоваться ею слишком часто. Тауматург превращает чистый эмоциональный заряд, извлечённый из страха жертвы, в мистическую замену витэ. Эта способность может иметь отношение к старинным легендам о вампирах, умеющих «чуять страх».

Система: Если жертва находится в поле зрения тауматурга, он может попробовать питаться страхом этой жертвы. У жертвы должен быть повод бояться чего-нибудь или кого-нибудь, пока инферналист применяет эту способность, но этот страх не должен быть вызван другими эффектами данного пути. Количество успехов равно „запасу страха“, который каинит выкачивает из жертвы. Этот запас можно тратить словно запас крови, но его надо использовать до рассвета. Все неиспользованные пункты в этот момент исчезнут. Вдобавок к потерянному пункту Силы Воли, провал означает, что инферналист не получает „запаса страха“ жертвы и не может применять эту способность на жертве в течение 24 часов.

Лишение Духа

Этот путь позволяет вампиру лишать своих жертв Силы Воли, оставляя почти бездушный автомат, готовый беспрекословно служить каиниту. Некоторые дьявольски извращённые вампиры с помощью этой способности набирают целые легионы служителей, и эффект с равным успехом воздействует и на смертных, и на вампиров.

Система: Жертва теряет количество временной Силы Воли, соответствующее уровню мастерства вампира (см. таблицу ниже). Если жертва понимает, что происходит (слышала о таком или переживала подобное ранее), игрок может сопротивляться броском на Силу Воли со сложностью 7. Если игрок жертвы, прежде чем его Силу Воли сведут до ноля, в этом продолжительном состязательном броске наберет больше успехов, чем тауматург, указанный тауматург больше не сможет применять этот путь на данного персонажа в течение одного года. Если Силу Воли жертвы сводят до ноля, она должна выполнять приказы вампира, не разговаривая, глядя вперёд пустым взглядом, в состоянии, напоминающем зомби. Жертва восстанавливает один пункт Силы Воли за ночь, и тауматург может продолжить отнимать её. Если жертва становится свидетелем того, как ее «хозяина» убивают, она немедленно восстанавливает всю Силу Воли. Каинит должен прикоснуться к жертве, чтобы задействовать «Лишение Духа».

Провал со стороны тауматурга приводит к однозначному результату: он теряет соответствующее количество пунктов временной Силы Воли (которые тоже восстанавливаются со скоростью один пункт за ночь). Если потеряны все пункты, он может оказаться во власти потусторонних сил.

1	Потеря одного пункта Силы Воли
2	Потеря двух пунктов Силы Воли
3	Потеря четырех пунктов Силы Воли
4	Потеря шести пунктов Силы Воли
5	Потеря восьми пунктов Силы Воли

Ритуалы Тёмной Тауматургии

Как и ритуалы обычной Тауматургии, эти ритуалы также имеют свои уровни. Уровень ритуала означает, какой минимальный уровень Тауматургии должен иметь вампир, чтобы провести его. Например, персонаж должен достичь третьего уровня в Тауматургии прежде чем попытаться провести ритуал Чёрная кошка. Также, как и тауматургические ритуалы, эти ритуалы должны быть сначала изучены и лишь потом могут применяться. В целом, чем выше уровень ритуала, тем дольше его придётся учить, хотя помощь со стороны демона может ускорить процесс.

Ритуалы Тёмной Тауматургии требуют успешного броска Интеллект + Оккультизм, сложность которого равна уровню ритуала +3 (но не выше, чем 9). Для срабатывания ритуала достаточно одного успеха, однако некоторые заклинания требуют большего количество успехов или имеют разные эффекты в зависимости от успешности броска. Неудача в броске, как правило, ни к чему не приводит, хотя Рассказчик может «наградить» персонажа разными побочными эффектами. Если же персонаж полностью проваливает бросок, он умудряется разъярить обитателя Ада, что, скорее всего, пагубно на нём скажется. Если не указано особо, проведение ритуала занимает по пять минут на каждый его уровень.

Оковы похитителя (Ритуал переменного уровня)

С помощью этого ритуала персонаж может поработить демона, призванного другим тауматургом, что позволит ему управлять этим демоном так, как будто персонаж сам призвал его. В некоторых случаях может потребоваться принести в дар Проклятому души, знать его Истинное имя (которое, возможно, отличается от имени, которым его призывают) или принести в жертву что-либо важное, к примеру, свою собственную кровь.

Система: Уровень ритуала варьируется в зависимости от могущества призванного существа (см. таблицу в описании ритуала Призвать Демона); выполнение ритуала занимает 10 минут.

Тауматург должен знать имя демона и набрать больше успехов в броске, чем тот, кто призвал демона первоначально. В случае успеха, демон служит тауматургу все время, оставшееся до окончания срока его неволи (срок не отсчитывается заново).

Призвать Демона (Ритуал переменного уровня)

Этот ритуал призывает демона или страждущего духа из Преисподней. Властью ритуала существо появляется и следует букве требований тауматурга (но не их духу - демоны известны тем, что пытаются исказить даваемые им приказы так, чтобы оные служили их собственным целям). Учтите, что большинство демонов ненавидят, когда их пытаются призвать и подчинить таким образом; они могут вернуться позже по собственному желанию дабы изводить "колдуна". Чтобы ритуал возымел эффект, персонаж должен знать имя призываемого демона. Демоны принимают разные формы, хотя в целом они могут маскироваться, чтобы находиться незамеченными среди людей.

Система: Время выполнения ритуала – по часу на каждый уровень (например, призыв беса занимает всего лишь час, а тени – уже три). Призванный демон служит персонажу число часов, равное десяти минус уровень ритуала (опять-таки, бес прослужит целых девять часов, а тень – лишь семь). На протяжении срока служения демон не может причинить вред заклинателю и обязан чётко следовать приказам. Как только срок служения истекает, демон исчезает в клубах серы и возвращается в Ад (хотя он может вернуться потом чтобы свести счеты).

Уровень	Демон
1	Бес (безмозглый демон-раб – Физические Атрибуты 1, Интеллект 1)
3	Тень (страждущая душа – Физические Атрибуты 2, Умственные 2)
5	Владыка Бездны (адский рыцарь – Физические Атрибуты 3, Социальные и Умственные 2)
7	Младший повелитель демонов (правитель определенной области в Аду – все Атрибуты 3 или выше, возможно 10-12 точек на Дисциплины)
9	Великий демон (о чем вы вообще думаете? – все Атрибуты 5 или выше [хотя они могут расти до просто богоподобных значений], владеет множеством Дисциплин)

Проклятие Эдипа (Ритуал первого уровня)

Ритуал полностью ослепляет жертву. Требуется, чтобы тауматург поджёг ароматическую палочку, дым от которой мистически затуманит зрение цели.

Система: Этот ритуал ослепляет жертву (её необязательно видеть напрямую, но заклинатель должен знать её имя или то, как она выглядит) на количество ходов, равное пяти минус её Выносливость.

Чудовищное Знание (Ритуал второго уровня)

Заклинатель просит демона ответить на вопрос, открыть ему тайные знания и загадки. Большинство демонов не являются всезнающими и этот ритуал эффективен лишь в пределах знаний демона. Ритуал не приводит ни к какому визуальному эффекту, но наблюдатель с Прорицанием может узреть беса или гомункула, что-то шепчущего тауматургу на ухо. Заклинатель должен переломить пополам высушенную кость, дабы ритуал возымел эффект.

Система: Количество набранных в броске успехов определяет объём информации, которым демон поделится. Заклинателю дозволено задать демону только один вопрос, но он может проводить этот ритуал столько раз, сколько захочет.

1	Да или нет
2	Короткое предложение
3	Содержательный ответ (3-4 предложения)
4	Полный ответ
5	Энциклопедический ответ, который может включать историю вопроса, связанных с ним людей или даже неизвестное ни людям, ни каинитам апокрифическое знание

Чёрная Кошка (Ритуал третьего уровня)

Ритуал превращает тауматурга или другого человека в чёрного кота. Тауматург должен сжечь усы чёрной или шкуру белой кошки и написать имя объекта ритуала на куске стекла своей кровью.

Система: Если инферналист применяет ритуал на самом себе, он может обернуться назад по своему желанию. Если объектом заклинания является гуль, то оно действует только 24 часа. Если объект – другой вампир, заклинание действует время, равное 12 ночам минус одна ночь за каждый пункт постоянной Силы Воли, которой жертва обладала к началу превращения. Цель может не поддаться заклинанию, вне зависимости от того, знает она, что с ней происходит, или нет, если выиграет в противостоящем броске против Силы Воли тауматурга. Ритуал требует от заклинателя траты одного пункта крови. Объект получает все характеристики кота, включая Умственные Атрибуты, на время превращения.

Невидимые Муки (Ритуал четвертого уровня)

Ритуал вызывает у жертвы чувство всепоглощающей тоски. Объект заклинания теряет интерес ко всему, что он делает, к своему внешнему виду; в конечном итоге он перестаёт видеть смысл в своем существовании и впадает в торпор или хроническую депрессию. Инферналист должен провести ритуал перед зажжённой курильницей, которую по окончании ритуала он гасит свежепролитой кровью (любой, кроме его собственной).

Система: Каждый успех (начиная со второго) добавляет день к продолжительности депрессии жертвы. Если депрессия длится более 10 дней (ритуал может проводиться несколько раз), то жертва впадает в торпор (в том случае, если она – вампир). Если заклинание применяется против смертного, то по истечении 10 дней он кончает с собой, чтобы избавиться от страданий. Ритуал требует два пункта крови, которые нужно взять у любого «донора» кроме самого тауматурга.

Закрытие Путей (Ритуал пятого уровня)

Инферналист, который проводит этот ритуал, не совершает это необдуманно, так как вызванное им проклятие легко наложить на врага – и куда тяжелей снять. Это проклятие вовсе необязательно приводит к гибели жертвы, но оно награждает её невообразимым невезением. Обычно его начинают готовить лишь в неделю, которая предшествует Военной Партии или крестовому походу, и проводится во время одного из значительных праздников Шабаша, например, Фестиве делло Эстинто или Палла Гранде. Заклинатель гасит 14 огней голыми руками, повторяя имя своей жертвы с каждый погашенным огнём.

Система: Успешно проведенный ритуал наделяет жертву неописуемой чёрной неудачей. Успех означает, что цель будет проваливать все свои броски обозначенный период времени. Эти провалы заключаются в прибавлении ко всем броскам жертвы одной «призрачной» единицы. Таким образом, если объект не выбросил ни успехов, ни неудач, «призрачная» единица превращает его неудачу в полный провал. Аналогично, если жертва выкинула успехи, отнимите один. Заклинатель должен потратить два пункта постоянной Силы воли

прежде чем начать ритуал, не впасть в Ротшрек от вида огня и проклясть свою жертву. Это проклятие может быть отменено только самим тауматургом; чтобы сделать это, он должен отнять свою левую руку и потратить еще два очка постоянной Силы воли.

1	Одна ночь
2	Одна неделя
3	Один месяц
4	Один год
5	10 лет

Спуститься в Бездну (Ритуал пятого уровня)

Ритуал позволяет заклинателю ступить непосредственно в Ад. Неизвестно, по какой причине кто-либо захотел это сделать, но некоторые члены Шабаша утверждают, что имели собратьев по стае, утянутых в ад или что среди сокровищ Дьявола лежат древние артефакты каинитов. Чтобы провести этот ритуал, заклинатель должен вымазать целую стену кровью детей, и стена становится вратами в Ад.

Система: Этот ритуал проводится в течение 24 часов, на протяжении которых тауматург должен сопротивляться сну. К концу ритуала врата открываются и являются активными количество часов, равных Силе Воли заклинателя. Жители Ада не способны пройти через врата, однако, они могут попытаться воспрепятствовать войти в них любому вампиру, который захочет проникнуть в их царство вечной муки.

Помешательство

Помешательство, вселяющая безумие Дисциплина Малкавиан, изначально принадлежала лишь антитрибу, а Безумцы Камарильи использовали вместо неё Доминирование. Поэтому данная Дисциплина включена в эту книгу, а не в Руководство по Камарилье, так как непревзойдённые мастера высоких уровней Помешательства находятся именно в Шабаше. Разумеется, эта истинна не является абсолютной, так как Малкавиане Камарильи с пугающей быстротой адаптируются к своей «болезни», как будто бы она всегда была при них….

Помешательство и Железная Воля.

Достоинство Железная Воля (см **Вампир: Маскарад**) дарует иммунитет к Помешательству так же, как и к Доминированию – истратив пункт Силы Воли, игрок отменяет эффект успешного применения Помешательства против своего персонажа. Однако, как и в случае с Доминированием, высокие уровни Помешательства могут игнорировать это достоинство. Вместо того, чтобы полностью отменять эффект от Помешательства, применяемого старейшиной, Железная Воля будет повышать сложность его использования, что снизит количество успехов. При использовании Помешательства шестого уровня трата пункта Силы Воли увеличит сложность бросков на Помешательство на 2. Против седьмого уровня это же увеличит сложность на 1. Помешательству восьмого и более высоких уровней нельзя сопротивляться при помощи Железной Воли.

6 Затяжная Болезнь

Если низкоуровневые способности Помешательства позволяют Малкавиану наслать на жертву временное (хотя зачастую и длительное) сумасшествие, старейшины клана развили способность заражать разумы своих жертв постоянным помешательством. Затяжная Болезнь

вызывает у жертвы постоянное психологическое изменение, превращая его, как высказался один старейшина-Гангрел, «в почётного Безумца».

Система: Персонаж беседует с жертвой не менее минуты, описывая психическое расстройство, которое вызовет Затяжная Болезнь. Игрок делает бросок Манипулирование + Эмпатия (сложность равна Силе Воли жертвы); жертва сопротивляется броском на Силу Воли со сложностью 8. Если применяющий «Затяжную Болезнь» набирает больше успехов, жертва получает постоянный психоз, выбранный тем, кто его наслал. Затяжную Болезнь можно применять для насылания одной жертве лишь одного психоза за ночь, хотя могут предприниматься многочисленные попытки, пока психоз не укоренится в ней.

6 Разбитое Зеркало

Хотя низкоуровневые эффекты Помешательства в основном вызывают или стимулируют безумие, а не создают его спонтанно, некоторые из могущественных проявлений Дисциплины не столь мягки. Владеющий этой страшной способностью может передавать собственное сумасшествие в душу несчастной жертвы, распространяя собственный вид безумия, словно вирус.

Система: Для применения этой способности вампир должен посмотреть в глаза выбранной жертве. Затем игрок делает бросок Обаяние + Хитрость (сложность равна Силе Воли жертвы), жертва сопротивляется броском Сообразительность + Самоконтроль/Инстинкты (сложность равна Силе Воли Малкавиана).

Если агрессор побеждает, жертва получает все его психозы и умственные Недостатки на период времени, равный количеству итоговых успехов агрессора (те, разнице между успехами Малкавиана и успехами жертвы):.

1	Один час
2	Одна ночь
3	Одна неделя
4	Один месяц
5	Шесть месяцев
6+	Один год на каждый успех после 5

7 Реструктуризация

Старейшины с этой ужасной способностью могут искажать психику своих жертв на базовом уровне, искажая саму их суть. Жертва реструктуризации сохраняет свои воспоминания в общем, но её взгляд на жизнь меняется кардинально, как если бы на неё снизошло прозрение или же она сменила религию. Эффект от этого гораздо сложнее, чем от внедрения психоза, так как переписывается сама личность жертвы.

Система: Как сказано выше, эта способность позволяет Малкавиану изменить Натуру его цели. Чтобы сделать это, персонаж должен посмотреть в глаза своей жертве. Игрок делает бросок Манипулирование + Хитрость (сложность равна Сообразительность + Хитрость жертвы) Если он наберет успехов больше, чем значение Самоконтроля/Инстинктов цели, её Натура изменяется в зависимости от пожеланий игрока. Этот эффект постоянен и может быть отменён лишь при повторном использовании Реструктуризации (однако всё же могут остаться неуловимые отличия по сравнению с оригинальной Натурой персонажа, так как столь значительные изменения невозможно осуществить безукоризненно). Провал броска меняет Натуру самого персонажа на такую же, как и у его жертвы.

8 Личная плеть

Похожая на Психический Штурм (см **Руководство по Камарилье**), эта ужасная способность позволяет старейшине обратить силу разума жертвы против неё самой, нанося физические повреждения при помощи своей силы воли. Жертвы этой атаки начинают самопроизвольно покрываться порезами и синяками, разбрызгивать свою кровь во всех направлениях и вопить в агонии. Те, кто наблюдают за этим при помощи Прорицания, могут заметить, что аура жертвы переливается как при жестоких психозах и извергается как бы корчащимися придатками, и от вида этого может содрогнуться даже самый бывалый Цимисхи. Некоторые вампиры называют жертв этой способности Блэйр, возможно в качестве отсылки к поп-культуре.

Система: Вампир должен прикоснуться к цели или же посмотреть ей в глаза. Игрок делает бросок Манипулирование + Эмпатия (сложность равна Выносливость + Сила Воли/Инстинкты цели) и тратит 2 очка Силы Воли. В течение количества ходов, равного количеству набранных успехов, жертва делает броски на свою постоянную Силу Воли и в соответствии с ними наносит себе летальные повреждения (их можно поглощать при помощи Человечности или Пути Просветления, Стойкость и броня не добавляют кубиков на поглощение). В это время жертва не может предпринимать никаких других действий, в том числе и тратить кровь для лечения, она лишь причитает и корчится.

9 Извержение Безумия

Известно всего несколько случаев использования этой ужасающей способности за всю историю Сородичей, наиболее известным случаем являются последние ночи битвы за Карфаген. По своему эффекту эта способность напоминает психическую атомную бомбу, ввергая всех разумных существ в радиусе нескольких миль в оргию кровопролития и ярости. Некоторые подозревают, что иногда на переговорах Малкавиане могут пригрозить старейшинам Камарильи, чтобы добиться для себя определённых преимуществ.

Система: Игрок должен истратить четыре пункта Силы Воли и сделать бросок Выносливость + Запугивание со сложностью 8. Радиус действия этой способности зависит от количества набранных успехов .

1	Один городской квартал или 500 футов
2	Целый район или миля
3	Большая городская территория или 3 мили
4	Несколько районов или 10 миль
5	Целая территория метрополии или 30 миль
6+	Дополнительные 10 миль за каждый успех после 5

На этой территории все разумные существа падут жертвами своих основных инстинктов. Смертные начинают бунтовать, грабить и впадать в неконтролируемую жестокость. Сородичи будут впадать в голодное безумие, пытаясь выпить столько сосудов, до скольких они могут дотянуться клыками. Другие сверхъестественные существа так же будут сходить с ума согласно своей природе: люпины будут принимать свои боевые формы и нападать на каждого, кто покажется им врагом, у магов начнутся порождённые магией галлюцинации, а феи начнут наслаждаться внезапным притоком энергии и начнут открыто демонстрировать свои способности. Извержение Безумия будет действовать до следующего заката, и любой, кто попадет в радиус его действия (который центрируется в месте, где применили эту способность, а не на персонаже) также окажется под его воздействием. Разумеется, жестокости ещё долго могут продолжаться по инерции после того, как эта способность перестанет действовать.

Жертвы Извержения Безумия могут сопротивляться ему, сделав бросок на Самоконтроль/Инстинкты (сложность зависит от Силы Воли персонажа): каждый успех дарует один час здравомыслия, который мудрые индивидуумы используют, чтобы покинуть зону действия способности (если покинуть «зону поражения», то действие способности прекратится). Источник Извержения Безумия можно определить, если персонаж использует Обостренные Чувства или сходную способность во время его использования (это будет произведено автоматически, не требуется никакого броска). Разумеется, это не позволит узнать, что же конкретно происходит – наблюдатель просто «почувствует» гигантскую психическую волну, исходящую от персонажа, который применил эту способность.

Мистерия

Странная кровь, текущая по немёртвым жилам Каэсидов, творила поразительные вещи, и немалая их часть была порождением необычной Дисциплины под названием Мистерия. Мистерия, набор способностей, приписываемый феям и направленный на получение новых знаний, довела многих своих жертв до безумия или хотя бы до глубокого разочарования. Каэсиды не склонны обучать своим навыкам тех, кто не принадлежит к их линии крови — они понимают, если их умения обратят против них же самих, то их могут вынудить открыть миру тайны, которые тому лучше не знать.

1 Мишура

Каэсидов, которые впитывают всё больше и больше знаний, становится намного сложнее обмануть. Это умение различными способами определяет, говорят ли Каэсиду ложь, и способы эти варьируются в зависимости от конкретного вампира. Некоторые Каэсиды опознают ложь по тому, что язык говорящего начинает мерцать неестественным цветом, а у других, когда им лгут, на глаза наворачиваются кровавые слёзы. Способ зависит от отдельного Каэсида, но эффект всегда один и тот же — он знает, что ему лгут.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Экспрессия (сложность равна Манипулированию + Хитрости предполагаемого лжеца). Если бросок успешен, Каэсид получает указание на то, лжёт субъект или нет. На каждое утверждение делается отдельный бросок, если Каэсид достаточно подозрителен, чтобы проверять всё, что говорят.

2 Взгляд Феи

Будучи родственной крови с Дикими, Каэсиды обладают склонностью видеть истинную природу подменышей. Каэсиды способны опознавать подменышей, лишь взглянув на них, и они даже способны разглядеть неявную кровь Диких. Вдобавок, они умеют опознавать области, где проявляется воздействие фей.

Система: Каэсид способен опознавать подменышей. Кроме того, оказавшись в области недавней магической активности фей (заклинания, призвание химер и т.д.), сделав успешный бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 6), Каэсид узнаёт, что там присутствовала фея.

3 Поглощение Ауры

Эта способность работает наподобие умения Прорицания Прикосновение Духа. Каэсид должен коснуться или взять объект, который собирается прочитать. Вместо того, чтобы просто воспринимать духовные отпечатки, оставленные на объекте последним индивидуумом, соприкасавшимся с ним, Каэсид впитывает эти впечатления прямо в своё сознание. Это позволяет Каэсиду невероятно чётко интерпретировать ауру, а также делает объект «духовно чистым», так что никто впоследствии не сможет считать с него отпечатки с

помощью этого умения или Прорицания. Каэсиды также пользуются этой способностью, чтобы скрыть, что они владели объектом.

Система: Игрок должен сделать бросок Восприятие + Эмпатия, сложность которого определяется Рассказчиком в соответствии с возрастом отпечатков и умственной и духовной силой оставившего их лица.

Количество успехов определяет объём полученной информации, как в виде образов сцены, когда к объекту прикасались, так и о натуре индивидуума, который держал объект. За каждый успех, набранный в броске, можно получить одну сцену-образ и узнать один аспект личности индивидуума (Натуру, Маску, ауру, имя, пол или возраст).

Любой, кто впоследствии попытается использовать данную способность или Прикосновение Духа на этом же объекте, должен набрать больше успехов, чем набрал Каэсид, чтобы вообще уловить хоть какие-то отпечатки. Успехи первого Каэсида отнимаются от успехов любого, кто впоследствии пытается считать информацию с объекта.

4 Оберег Подменыша

Вампир может создавать мистические обереги, символы оккультной силы, которые сбивают с толку наблюдателей. Многие Каэсиды используют подобные знаки, чтобы защищать свои библиотеки, хотя некоторые злонравные вампиры используют их в качестве проклятий, накладывая их на индивидуумов, вызвавших их недовольство.

Система: Вампир, создающий оберег, чертит символ на видимой области — на двери библиотеки, книжной полке или на одежде индивидуума, — а игрок делает бросок Интеллект + Безопасность (для неодушевлённых предметов сложность равна 7, для одушевлённых — Сила Воли субъекта +2). Любой, кто входит в защищённую оберегом область или прикасается к защищённому объекту, отнимает два кубика от запаса кубиков своего Интеллекта до тех пор, пока продолжает соприкасаться с оберегом или находиться рядом с ним. Вдобавок, каждый, кто видит оберег, оказывается сбит с толку и теряет чувство направления, если не сделает успешный бросок Сообразительность + Расследование (сложность 8). Знаки держатся в течение времени, определяемого количеством успехов в броске Интеллект + Безопасность, и Каэсид неуязвим для своих собственных оберегов.

5 Фантастическая Загадка

Каэсиду известно множество тайных и пленительных истин. Он может изложить эти загадки в виде мучительной головоломки, принуждая всякого, кто слышит Фантастическую Загадку, заниматься исключительно её решением. Загадка настолько непостижима, что может по-настоящему повредить хрупкие мозги тех, кто размышляет над ней. Малкавианам и прочим душевнобольным личностям иногда бывает куда проще решить Загадку, но в других случаях она терзает их, ещё глубже погружая в безумие.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность равна Силе Воли жертвы). После успешного броска жертва не способна ни на что иное, кроме как сидеть и размышлять над Загадкой, пока не наберёт втрое большее количество успехов, чем задавший головоломку. Субъект делает бросок Сообразительность + Оккультизм (сложность 8, плюс или минус количество психозов, имеющихся у жертвы, по усмотрению Рассказчика). Жертва делает этот бросок, как только слышит Загадку, а затем один раз в час, пока не наберёт достаточное число успехов. Если жертва проваливает бросок на решение «Загадки», она получает один уровень летальных повреждений, поскольку таинственная загадка терзает её тело, и отнимает один успех от уже набранной общей суммы. Эти повреждения нельзя

лечить до тех пор, пока «Загадка» не будет решена. Задавший загадку может прервать этот транс, сообщив жертве ответ, но больше никто другой не способен этого сделать.

6 Похищение Разума

Эта способность — дальнейшее развитие мистических умений Каэсидов по добыче знаний. В своём всё более ревностном поиске знаний Каэсиды нашли способ извлекать воспоминания и сведения из разумных существ. В течение действия этого эффекта жертва Каэсида становится безмозглым дурачком, способным функционировать лишь на базовом автономном уровне (смертные продолжают дышать, а вампиры могут просто стоять в ступоре). Обычно в подобном состоянии жертва настолько бездумна, что бродит без какой-либо цели или сидит и ничего не делает. Когда Каэсид крадёт её воспоминания, она часто запечатлевает их в более надёжной форме, например на свитке или в книге, прежде чем они покинут её память. Эта способность стала причиной некоторых сообщений о том, что «Добрый Народец» делал кого-то глупцом и дураком.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Хитрость (сложность равна Силе Воли жертвы). Пока разум жертвы «похищен» Каэсидом, он сохраняет своё собственное сознание, но получает полный доступ ко всем мыслям и воспоминаниям субъекта. Субъекты не имеют понятия, что на них воздействуют подобным образом, хотя любые попытки причинить им вред — со стороны Каэсида или кого-либо ещё — немедленно возвращают им разум. Те, кто остаются жертвой этой способности в течение длительного времени, могут умирать от голода, но они будут есть пищу, если её положить перед ними. Количество успехов определяет длительность действия эффекта, хотя Каинит может вернуть субъекту разум в любой момент до истечения этого срока.

1	10 минут
2	Один час
3	Одна ночь
4	Одна неделя
5	Один месяц

7 Поглощение Разума

Каэсид впитывает Способности из разума своей жертвы и может обращаться к ним немедленно, даже если никогда ранее ими не владел. Это умение является захватническим, оно крадёт Способности навсегда, оставляя изначального их владельца невежестенным и несведущим.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Эмпатия (сложность равна Силе Воли жертвы). Жертва может сопротивляться броском Силы Воли (сложность равна Силе Воли Каэсида) Эффект определяется разницей между обоими результатами. Если жертва наберёт больше успехов, она успешно сопротивляется поглощению. Каэсид в случае успеха может выбирать сочетание Способностей по своему усмотрению. Если у жертвы забрать несколько точек Способностей, у неё может остаться ещё немного — Каэсиду не обязательно забирать все точки жертвы в указанной способности (Например, персонаж с тремя точками в Оккультизме, у которого Каэсид крадёт одну, остаётся со значением Оккультизма 2). Вдобавок, если Каэсид забирает меньше точек, чем у него самого уже имеется в указанной Способности, эти точки не послужат для поднятия уровня его собственных умений (В случае с предыдущим примером, Каэсид не поднимет уровень своего Оккультизма, если у него уже имеется хотя бы первый уровень в этом Познании, поскольку он забрал всего одну точку). В отношении жертвы, против которой бросок Восприятие + Эмпатия оказывается неудачным, Каэсид не может предпринимать последующих попыток как минимум в течение года. В

любом случае, максимум, до которого Каэсид может поднять Способность, равен уровню этой способности, имеющемуся у жертвы (Опять-таки, например, если у жертвы есть одна точка в Правоведении, а Каэсид набрал 2 успеха, он не сможет получить 2 точки в Правоведении). К тому же, действуют ограничения по поколению; Каэсид шестого поколения может получить максимум семь точек в Способности. Любая потеря Способностей со стороны жертвы является постоянной, хотя можно восстановить изначальные значения с помощью траты очков опыта.

1	Лишить 1 точки
2	Лишить 2 точек в одной Способности
3	Лишить 3 точек в двух или менее Способностях
4	Лишить 4 точек в трёх или менее Способностях
5	Лишить 5 точек в четырёх или менее Способностях

8 Величайший Трюк

На крайне короткое время Каэсид может обратиться к своей крови фей, чтобы подавить Проклятие Каина. Каэсид вновь может стать смертным, отказавшись ото всех положительных и отрицательных сторон вампирского бытия. Будучи (временно) смертным, Каэсид не обладает знаниями или памятью о том, как был вампиром, хотя сохраняет все прочие знания и воспоминания. Каэсиды иногда пользуются этой способностью, чтобы добывать познания, доступные (по какой-либо причине) только днём, хотя иногда используют её и для того, чтобы сбросить со следа охотников или просто ради горькой радости вновь увидеть рассвет без страха.

Система: Игрок тратит восемь пунктов крови и делает бросок на Силу Воли (сложность 9). Если бросок успешен, персонаж становится смертным с ближайшим рассветом на срок, определяемый количеством успехов в броске. Каэсид осознаёт, пусть и подсознательно, продолжительность действия эффекта, и автоматически стремится вернуться в безопасное место, если солнечный свет к моменту завершения действия способен стать проблемой (хотя в некоторых ситуациях «безопасность» может оказаться недостижимой). После того, как способность перестаёт действовать, Каэсид сохраняет все воспоминания о своём коротком возвращении в мир смертных. Пока он существует в виде смертного, значение его Черт может быть не выше 5 (но возвращается к изначальному значению, когда персонаж вновь становится вампиром), и у персонажа нет доступа к его Дисциплинам. А также, будучи смертным, персонаж не может использовать пункты крови для использования любых вампирских преимуществ.

1	10 минут
2	Один час
3	Четыре часа
4	12 часов
5	24 часа

Некромантия

В целом считается, что Некромантией занимаются только омерзительные Джованни, но на самом деле её изучили и Предвестники Черепов, которые, по их словам, освоили магию смерти, пока были заперты в Подземном Мире. Предвестники, похоже, слабо знакомы с Путями Костей или Склепа, вместо этого изучая Путь Мортууса и Путь Праха. Не доводилось слышать, чтобы Предвестники Черепов общались с Джованни, но они могли получить кое-какие познания о других путях от Самеди, с которыми их связывают

неведомые узы. Предвестники Черепов изучают Путь Мортууса в качестве своего первичного Пути Некромантии; они могут изучать первый уровень Пути Праха, лишь освоив третий уровень Пути Мортууса. Во всех прочих отношениях они обучаются Некромантии точно так же, как и другие вампиры.

Путь Мортуса

1 Саван Смерти

Эта способность позволяет Каиниту или выбранному им субъекту обрести схожесть со смертью. Кожа начинает туго обтягивать кости, плоть становится бледной и землистой, и суставы начинают гнуться с трудом, поскольку тело деревенеет. Эту способность можно применять, чтобы «прикинуться мёртвым» или казаться таковым, или чтобы проклясть другого, наделив его обликом ходячего мертвеца.

Система: Чтобы данная способность сработала, вампир должен прикоснуться к своей цели. Если облик принимает сам некромант, он просто тратит пункт крови. При попытке применить способность на другого, игрок персонажа тратит пункт крови и делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность равна Выносливости жертвы +3). Эффекты способности действуют до следующего рассвета или заката, после чего усохший индивидуум медленно возвращается к своему нормальному состоянию в течение часа. Находясь под воздействием Савана Смерти, персонажи теряют по два пункта своей Ловкости и Внешности (до минимального значения 1). Вампиры могут потратить два пункта крови, чтобы побороть эффекты «Савана Смерти».

2 Погибель

Эта способность позволяет вампиру ускорить процессы старения и дряхления у выбранной им жертвы. У субъекта проявляются все эффекты старости: хрупкие кости, сухая и тонкая кожа, всевозможные ревматические боли и многое другое. Некоторые жертвы даже получают заболевания, обычно свойственные старости, в том числе заболевания костей и артриты.

Система: Вампир должен прикоснуться к выбранной жертве. Затем игрок делает бросок Манипулирование + Медицина (сложность равна Силе Воли жертвы) и тратит один пункт Силы Воли. Если бросок успешен, на жертву обрушиваются изнуряющие эффекты старости. На время действия эффекта (до ближайшего заката или рассвета), жертва — Каинит или иное существо — отнимает три пункта ото всех своих Физических Атрибутов (до минимума 1). Вампиры и гули, попавшие под воздействие данной способности, по-прежнему могут тратить кровь на поднятие своих Физических Атрибутов.

Смертные, которые, находясь под эффектами «Пагубы», занимаются напряжённой деятельностью, рискуют заработать сердечный приступ. Каждый ход пока смертный продолжает заниматься энергичной деятельностью, его игрок должен делать бросок Выносливости (сложность 6). Если бросок неудачен, у смертного случается сердечный приступ.

3 Возвращение на Круги Своя

Эта способность позволяет вампирам вырывать себя из долгого сна смерти. Персонаж, овладевший этим уровнем мастерства, может сбросить с себя тьму торпора или помочь в этом другому.

Система: Игрок тратит два пункта Силы Воли. Затем он делает бросок на Силу Воли, сложность которого равна десяти минус значение Человечности или Пути цели. Естественно, что при попытке самому восстать из торпора, вампир использует значение собственной Человечности/Пути. Скажем, если у вампира, желающего выйти из торпора, Пути Смерти и Души со значением 5, сложность его броска Силы Воли равна 5 Если вампир желает вывести из торпора другого Каинита, он должен прикоснуться к этому вампиру. Если вампир, разбуженный подобным образом, впал в торпор от нехватки крови, он проснётся с одним пунктом крови в своих жилах.

4 Истинная Смерть

Некромант может временно обойти Проклятие Каина, пусть и ненадолго, став по-настоящему мёртвым. Активировав эту способность, персонаж перестаёт страдать от традиционных напастей, обрушивающихся на вампиров. Его не жжёт солнце, святая вода не наносит ему вреда, и он не восстаёт каждый вечер из мёртвых. Он в буквальном смысле становится трупом.

Система: Чтобы стать трупом, никаких затрат не требуется, но на пробуждение из этого состояния необходимо два пункта крови. Пока персонаж пребывает в форме трупа, он не может предпринимать никаких действий и не может пользоваться никакими Дисциплинами, даже «автоматическими», вроде Стойкости Вампир-труп не тратит кровь каждый вечер — у него остаётся то же количество крови, как и до впадения в состояние Истинной Смерти (помните, что выход из этого состояния обходится в два пункта крови), что может оказаться гибельным, если в этот промежуток времени кто-нибудь разрежет его. Персонаж, которого пронзили колом в сердце, по-прежнему будет парализован по возвращении к вампирскому бытию. У этого эффекта нет никакой максимальной продолжительности, кроме той, в течение которой вампир пожелает оставаться мёртвым.

5 Милосердие к Сифу

Эта способность, названная в честь смертных, Детей Сифа, заражает жертву смертоносной чумой, напоминающей эпидемии 11–15 веков (Чёрная Чума, Красная Смерть и т.д.). Эта болезнь убивает смертных в течение 24 часов, а вампиров за такой же срок погружает в торпор. На смертных жертвах чумы проявляются кошмарные чумные симптомы — запавшие глаза, почерневшие конечности, кровавый пот и выделения, вздувшиеся бубоны и сочащиеся нарывы.

Система: Вампир прикасается к своей жертве, а игрок должен потратить один пункт крови (который должен соприкоснуться с жертвой, чтобы заразить её чумой) и один пункт Силы Воли. Игрок также делает бросок Выносливость + Оккультизм (сложность равна Силе Воли жертвы). Успех означает, что вампир заразил жертву чумой, и она умрёт или впадёт в торпор в течение 24 часов.

Ритуалы Некромантии

Эти ритуалы используют систему подобную той, что представлена в ***Vampire: The Masquerade*** (стр. 165). Ниже приведённые ритуалы были разработаны немногими некромантами из числа членов Шабаша, однако они используются не только ими. Тем не менее, их трудно выучить (или даже найти) и поэтому рассказчик в праве предоставить персонажам не шабашитам версии этих ритуалов, требующих более высокую сложность и / или менее эффективные, или даже вообще отказать этим персонажам в таких ритуалах.

Зловещий Маяк (ритуал первого уровня)

На проведение «Зловещего Маяка» требуется 15 минут. Материальный компонент ритуала — зелёная свеча, расплавленный воск которой следует собрать и вылепить в форме полудюймового шарика. Тот, кто носит шарик, неважно, в руке или в кармане, подсвечивается в Землях Теней болезненно мерцающей бело-зеленой аурой. Все способности призраков воздействуют на данного индивидуума с куда большей лёгкостью и силой (рассказчики, пользующиеся ***Wraith: The Oblivion*** должны понижать на 1 сложность применения любых Арканои, воздействующих на носителя маяка). Шарик сохраняет свою силу 1 час на каждый успех в броске ритуала.

Марионетка (ритуал второго уровня)

Применяемый в основном для облегчения бесед с недавно усопшими, но также используемый и в качестве психологической пытки, ритуал «Марионетка» готовит субъекта (добровольца или нет) к тому, чтобы он стал подходящим вместилищем для вселения призрака. В течение часа некромант смазывает могильной землёй глаза, губы и лоб субъекта. На остаток ночи любой призрак, пытающийся захватить контроль над этим индивидуумом, получает два автоматических успеха. Эффекты ритуала продолжают действовать, даже если землю смыть.

Гул Проклятых (ритуал третьего уровня)

Данный ритуал похож на ритуал первого уровня «Зов Голодных Мертвецов» в том смысле, что делает звуки из Подземного Мира слышными в мире материальном. Однако «Гул Проклятых» — ритуал, воздействующий на область, и применяется он для защиты помещения от прослушивания. В течение получаса некромант рисует пеплом из крематория по стенам непрерывную линию (линия может проходить по дверным проёмам, чтобы оставить возможность входить и выходить). В течение оставшейся ночи при любой попытке подслушать происходящее в комнате, будь она простой (приставленный к стене стакан), электронной (направленный микрофон) или магической (Обостренные Чувства), подслушивающий должен набрать больше успехов в броске Восприятие + Оккультизм (сложность 7), чем набрал заклинатель в броске активации ритуала. Недостаточное количество успехов наполняет уши слушающего призрачными стонами и причитаниями и звуком завывающего ветра; провал лишает его слуха на всю оставшуюся ночь.

Заглянуть за Покров (ритуал четвертого уровня)

Этот длящийся час ритуал зачаровывает спорынью (плесень, нарастающую на зерне, собранном преимущественно в холодную, влажную погоду), чтобы она служила катализатором ясновиденья. Съев щепотку магической плесени, индивидуум получает способность «Взгляд за Покров» (первый уровень некромантии, Путь Праха) на количество часов, равное значению Выносливости некроманта. На каждый успех в броске создаются три дозы зачарованной спорыньи. Спорынья обычно в некоторой степени ядовита; данный ритуал лишает её отравляющих свойств. Однако, провал делает спорынью сильным и быстродействующим ядом, наносящим восемь кубиков летальных повреждений любому, кто съест ее — в том числе, и вампирам.

Холод Забвения (ритуал пятого уровня)

Проводимый в течение 12 часов (срок сокращается на 1 час на каждый успех в броске ритуала), данный ритуал наполняет некроманта или добровольного объекта ритуала могильным холодом. Материальный компонент — один кубический фут льда, который

медленно тает на груди объекта (нанося три уровня поверхностных повреждений смертному объекту). В течение проведения ритуала объект должен лежать обнажённым на голой земле. Когда ритуал проведен, его эффект действует количество ночей, равное значению Оккультизма заклинателя.

Индивидуум, находящийся под воздействием «Холода Забвения», воспринимает усиливающийся урон от огня и высоких температур как летальные повреждения. Кроме того, он может попытаться затушить любой огонь, сделав бросок Силы Воли (сложность 9); каждый успех понижает сложность поглощения урона от огня на 1, а огонь со сложностью поглощения 2 угасает до тлеющего уголька. Однако, у ритуала есть некоторые побочные эффекты. Прежде всего, аура объекта пронизывается извивающимися черными прожилками, похожими на оставляемые диаблери, которые могут быть приняты за них теми наблюдателями, кто не знаком с данным ритуалом. Объект также излучает ощутимый холод, который простирается от него примерно на длину руки; это может крайне смущать смертных, хотя и не наносит им повреждений, а игровые эффекты будут такими же, как у недостатков «Прикосновение Холода» и «Зловещее Присутствие». Ну, и последнее, мистический ореол ритуала привлекает к объекту враждебных призраков (для рассказчиков, пользующихся ***Wraith: The Oblivion***, сложность всех Тёмных Арканои, применяемых против персонажа, в течение действия ритуала уменьшается на 3), которые могут оказывать на него вредоносное воздействие.

Власть над Тенью

6 Внутренняя Тьма

Эта способность позволяет Ласомбра призвать тьму, которая таится в его тёмной душе. Чудовищная бурная тень извергается изо рта Ласомбра, хотя говорят, что некоторые Хранители наносят себе порезы и позволят темноте течь из собственных вен. Облако тени засасывает выбранную жертву, обжигая её душераздирающим холодом и стремительно высасывая из неё кровь.

Система: Игрок делает бросок на Силу Воли и тратит пункт крови. Созданная тень окутывает жертву и, пусть и не наносит ей физического урона, может поразить её ужасом. Наблюдающие Внутреннюю Тьму, и в качестве жертв, в качестве свидетелей, могут попасть под действие Алого Ужаса от тени, согласно правилам, описанным в книге **Вампир: Маскарад,** если наблюдающие не знакомы еще со способностью Ласомбра управлять тьмой.

Индивидуумы, которых коснулась Внутренняя Тьма, теряют один пункт крови за ход, хотя игроки могут сопротивляться данному эффекту, делая успешный бросок Выносливости (сложность 6) каждый ход, пока соприкасаются с облаком.

Каинит, призывающий Внутреннюю Тьму, должен всё своё внимание посвятить поддержанию облака. Если на вампира нападают, тьма незамедлительно возвращается в него, через то же отверстие, из которого явилась. Каинит может призвать тьму обратно в любое время, получив количество пунктов крови, равное половине того, что тень высосала из своих жертв (число округляется вверх). Получение крови подобным образом схоже с выпиванием её у того же вампира — могут образоваться узы крови, если выполнены нужные условия. Вдобавок, Внутренняя Тьма может высасывать кровь только у одного индивидуума каждый ход, хотя способна пребывать в контакте с несколькими одновременно.

6 Шаг в Тень

Вампир настолько хорошо управляет тьмой, что может полностью сливаться с нею и воссоздавать себя из любой находящейся поблизости темноты. Вампир может делать Шаг в Тень через стены, полы и даже магические барьеры. Каинит просто ступает в тень и появляется из другой тени на небольшом расстоянии от первой.

Система: Игрок делает бросок Ловкость + Оккультизм, и в случае успеха персонаж может выйти из другой тени на расстоянии не более 50 футов (15,2 м). Неудача в броске означает, что персонаж просто не может пройти сквозь царство теней, а провал свидетельствует о том, что персонаж оказался заперт между тенями (что крайне порадует жестоких Рассказчиков). Чтобы провести сквозь тень другого индивидуума, требуется бросок Сила + Оккультизм, последствия неудачи буду такими же, как и для себя.

7 Теневой Двойник

Власть вампира над тьмой развилась до таких высот, что он способен наделять её некоторой долей разумности. Оживив собственную или чужую тень, Ласомбра может отпускать ее «на волю». Пока данная способность активна, объект-источник не отбрасывает тени, поскольку та ушла, чтобы выполнять приказания Ласомбра.

Не стоит и говорить, что эта способность пугает смертных и даже некоторых неопытных вампиров. Ласомбра командует тенью индивидуума, и некоторые вампиры утверждают, что видели смертных в буквальном смысле запуганных до смерти, когда их собственные тени отделялись, чтобы издеваться над ними и угрожать им.

Система: Игрок тратит пункт крови и делает бросок на Силу Воли (сложность 8). Если бросок успешен, освобождённая тень поднимется на один час за каждый успех в броске (хотя она и исчезает с восходом солнца, вне зависимости от количества полученных Ласомбра успехов). Значение атрибутов и способностей Теневого Двойника равно половине соответствующих Атрибутов тела-источника; двойник не предназначен для разговоров и размышлений, так что Умственные и Социальные черты не имеют особого значения, хотя Сообразительность может и пригодиться. Вдобавок, Двойник владеет Властью над Тенью, значение данной Дисциплины равно половинному уровню дисциплины оживившего его Ласомбра (округление идёт вниз).

Двойник может отделяться от своего источника и отходить на расстояние до 50 футов (15,2 м.), проникая сквозь трещины или скользя вверх по стенам. Он может атаковать и быть атакован, хотя наносит и получает лишь половину урона (опять-таки, округляется вниз); впрочем, огонь и сверхъестественные атаки (когти оборотней, клыки вампиров, магические заклинания и т.д.) наносят полный урон. Если Двойник уничтожается, его источник теряет половину своего запаса Силы Воли и должен сделать бросок, чтобы избежать Алого Ужаса (сложность 9).

8 Темница

Создав «тюрьму» из абсолютной тьмы, Ласомбра может поймать или удушить своих врагов. В этой ловушке из теней нет воздуха, и смертные задыхаются в кошмарном вакууме. Даже вампирам почти не на что надеяться, если они были пойманы — они смогут выйти лишь по прихоти заключившего их. «Темница» выглядит как плотное пятно тени, на которое никак не влияет окружающий свет.

Система: Вампир тратит пункт крови, но броска просто для создания «Темницы» не нужно. Для того, чтобы сформировать Темницу вокруг кого-либо, требуется противопоставляемый

бросок Сообразительность + Безопасность против Ловкости + Оккультизма жертвы (сложность обоих бросков — 7). Смертный задыхается в течение количества минут, равного его Выносливости (хотя Ласомбра при желании может и оставить его голову снаружи или запереть внутри некоторое количество воздуха), а вампиры просто остаются бессильно подвешенными во тьме и не могут применять Дисциплины или предпринимать иные действия. Темница немедленно исчезает, если её коснется солнечный свет, из-за чего не единожды вампиры оставались под жестокими солнечными лучами, или если Ласомбра решает открыть её. Вампир может поддерживать лишь одну Темницу единовременно, из-за чего некоторые философы-каиниты утверждают, что эта тюрьма создается из самой души вампира, поэтому и ограничена единственным воплощением.

9 Владение Аримана

Эта способность позволяет вампиру вызвать тьму, которая погасит свет жизни (или не-жизни) любого, кто будет пойман в неё. При помощи Владения Аримана Каинит создает пустоту радиусом в 50 футов, испуская её из своей руки, и, когда она исчезает, все оставшиеся в ней тела также исчезают. Эта ужасающая тьма одинаково уничтожает друзей, врагов и любого несчастного, который попал в сферу её действия.

Система: Игрок тратит два пункта Силы Воли и концентрируется в течение трех ходов. В течение этого время из руки персонажа исходит волна тьмы, наполняя заданную территорию. В конце третьего хода игрок должен сделать бросок Манипулирование + Оккультизм со сложностью 6. Сколько он наберёт успехов, столько уровней урона получат все, кто находятся в этой тьме (урон будет усиливающимся, если цели – вампиры) немедленно (шесть успехов означают, что цели получат шесть уровней урона, а не шесть кубиков). После того как Владение Аримана нанесёт урон, оно исчезнет, и вместе с ним исчезнут тела всех тех, кто умер в этой ужасной тьме.

Сангвинус

Сангвинус — это нездоровая Дисциплина, дарованная Кровавым Братьям их создателями-Цимисхами. Сангвинус, причудливый родственник Изменчивости, позволяет владеющим им вампирам соединять части собственных тел, одалживать их другим и координировать работу разумов и конечностей. Даже низшие уровни Дисциплины выглядят (в лучшем случае) неприятно. Применение высоких уровней смотрится просто омерзительно — части тел и обнажённые органы, атрофировавшиеся в ходе не-мёртвого бытия Кровавых Братьев, сливаются и пульсируют. Смертные, наблюдающие применение очевидных проявлений этой Дисциплины, должны сделать бросок на Храбрость (сложность 4), потратить пункт Силы Воли или покинуть область, испытывая тошноту.

1 Кровь Брата

Кровавые Братья связаны друг с другом мистическими узами, образующимися во время их создания. Кровь одного течёт по не-мёртвым жилам всех членов одного круга. С помощью собственной крови, Брат может лечить раны другого члена своего круга. Таким образом Кровавые Братья могут лечить значительные объёмы повреждений, не выходя за лимит траты крови, обуславливаемый поколением; они могут даже оставить одного из своих за пределами поля боя, чтобы он мог лечить остальных без специальной концентрации.

Система: Игрок тратит пункт крови, который может использовать для лечения любого из членов круга, вне зависимости от расстояния до персонажа. Кровавый Брат может также и «накапливать» кровь, чтобы в течение нескольких ходов потратить пять пунктов для лечения

чужого усиливающегося ранения. Эта способность срабатывает автоматически, никакого броска не требуется.

2 Октопод

Эта причудливая способность позволяет Кровавым Братьям делиться придатками и конечностями. «Одолженные» подобным образом органы мистически перемещаются через расстояние, и некоторые вампиры рассказывают байки о том, как сражались с единственным членом круга Кровавых Братьев, который отращивал дополнительные руки, чтобы держать оружие, или дополнительные ноги, чтобы уберечься от падений. Однако самый неприятный аспект этой способности — вовсе не дополнительные конечности, обретаемые получателем; парализованные, безглазые или безротые Кровавые Братья, усеивающие поле боя при использовании этой способности — куда более кошмарное зрелище.

Система: Игрок «донора» тратит пункт крови за каждую конечность или орган, который желает одолжить другому члену круга (Применять способность можно только для членов круга, но лишь донору необходимо владеть этим уровнем Сангвинуса) Одолженные органы появляются к концу хода, в любом месте, которое выберет получатель — иногда Кровавые Братья отращивают глаза на затылке или на кончиках рук, или голову между своих ног Применение этой способности само по себе не обеспечивает возможностью проводить дополнительные атаки, но может даровать дополнительные возможности сенсорного восприятия, возможность поглощать больше крови за один ход или дать добавочные руки, чтобы держать оружие или сжимать противников. Таким способом можно одалживать лишь внешние органы — сердца, желудки и мозги отдавать нельзя.

3 Гештальт

Кровавые Братья могут активировать уникальные узы, которые их связывают, таким образом создавая своеобразный «разум роя». Подобное расширение сознания позволяет им проводить эффективные и мощные атаки, избегать неожиданных нападений и даже телепатически общаться друг с другом.

Система: Эта способность дарует Кровавым Братьям несколько преимуществ. Однако, чтобы эта способность сработала, каждый Кровавый Брат в круге должен потратить пункт крови. Если хотя бы один член круга не может потратить (или отказывается тратить) кровь, эта способность не действует. Если Кровавый Брат умирает Окончательной Смертью, он больше не является членом круга, так что способность продолжает работать для всё ещё не-мёртвых представителей группы. «Гештальт» действует одну сцену. Пока эта способность активна:

— Броски применения Доминирования, Присутствия и т.д. делаются против значения самой высокой Силы Воли среди членов круга. Например, если вампир пытается Доминировать Кровавого Брата, находящегося под воздействием Гештальта, он должен делать бросок против значения самой высокой Силы Воли, имеющейся у членов круга, даже если у данного субъекта значение Силы Воли самое низкое в круге. Вдобавок, Кровавый Брат, на которого успешно воздействовали подобным образом, выпадает из-под действия «Гештальта», хотя тот продолжает быть активным для остальных. Предположительно, Тремер создали этот ментальный «предохранитель», чтобы не позволить вампиру задоминировать весь круг, посмотрев в глаза одному Кровавому Брату.

— Сложность бросков Восприятия для всех Кровавых Братьев в кругу снижается на три, поскольку они используют сенсорное восприятие прочих вампиров круга.

— Если Кровавый Брат не предпринимает никаких иных действий, кроме концентрации, он может «одолжить» свою Способность другому брату. Например, раненый вампир с Ближнем боем 4 может выйти из боя и одолжить своё владение этим Навыком товарищу по кругу, владеющему Ближнем боем 2. Вампир, получивший Способность, делает броски одолженной Черты так, словно это его собственная.

— Кровавые Братья под действием Гештальта владеют двухсторонней телепатической связью с прочими членами круга. Это не позволяет читать мысли остальных Кровавых Братьев, а лишь общаться без слов.

Помните, что для получения преимуществ Гештальта вовсе не обязательно, чтобы все Кровавые Братья владели Сангвинусом этого уровня. Однако игроки вампиров круга, которые не развили Сангвинус до этого уровня, должны сделать бросок Сообразительность + Оккультизм (сложность 7), чтобы получить выгоды от общей связи. Этот бросок производится до того, как Гештальт начинает действовать — никакого «одалживания» Оккультизма для этого броска! Если этот бросок неудачен, данные вампиры не могут пользоваться преимуществами Гештальта в течение сцены, хотя их Черты могут использоваться кругом (высокая Сила Воли) или отдаваться взаймы (но сами они брать взаймы не могут).

4 Приближение к Каину

Применяя эту способность, Кровавый Брат может сконцентрировать собственную кровь, обращаясь к глубинному проклятью Каинитов у других членов круга. По сути, он может временно понизить собственное поколение, подняв поколение прочих членов круга. Некоторые Кровавые Братья применяли эту способность для создания ужасающих эффектов, понижая своё поколение до такого уровня, что могли вершить воистину чудовищные дела — вроде увеличения собственной силы до невероятного уровня или лечения страшных ранений в мгновение ока.

Система: Кровавый Брат может временно одолжить одно поколение у другого члена своего круга. Вампир не может подобным образом отдать взаймы больше одного поколения. За каждое поколение, одолженное у члена своего круга, использующий эту способность вампир понижает собственное поколение на один уровень, а Кровавый Брат, отдавший взаймы поколение, увеличивает его на единицу. Братья, отдающие взаймы поколение, не обязательно должны владеть Сангвинусом этого уровня, но если они не владеют, им необходимо сделать бросок Выносливость + Оккультизм (сложность 7), чтобы одолжить своё поколение. Если эта способность поднимает поколение Кровавого Брата до 14, то см. недостаток 14 Поколение в книге **Вампир: Маскарад**, и применяйте к данному Каиниту все соответствующие штрафы. Эта способность действует одну сцену.

5 Коагулированная Сущность

Эта пугающая способность позволяет Кровавым Братьям одного круга сливаться как физически, так и умственно. Вампиры объединяются в одну кошмарную груду не-мёртвой плоти, обнажившую внутренности, брызжущую омерзительными жидкостями и молотящую смертоносными конечностями. Подобные кошмарные курганы доказали свою эффективность не в одной осаде Шабаша, сметая врагов или проламывая дорогу в укреплённые убежища.

Система: Каждый вампир в кругу, желающий стать частью Коагулированной Сущности, тратит три пункта крови. Через три хода после начала процесса, чудовище полностью оформляется и готово к действию. Действиями существа руководит вампир самого низкого поколения, ставший частью создания. Однако реальным поколением самого существа

является самое высокое поколение любого из вампиров, влившихся в создание, минус один за каждого прочего вампира, ставшего частью конструкции. Сила, Выносливость и Восприятие существа равно значению вампира самого низкого поколения в конструкции +1 за каждого дополнительного вампира, влившегося туда (однако ограничения по поколению к данному существу не относятся, благодаря солидным размерам Коагулированная Сущность может обладать Силой 7 или даже выше). Все физические действия, предпринимаемые чудовищем, получают к запасу кубиков один кубик за каждого влившегося в создание вампира после первого (до разделения запаса кубиков). Чтобы эта способность сработала, лишь одному вампиру в кругу необходимо владеть Сангвинусом пятого уровня. В ходе создания Коагулированной Сущности части тела склонны видоизменяться — выжившие свидетели сообщают о клыкастых пастях на концах рук и глазах на высоких стебельках. Рассказчики вольны назначать любые кажущиеся им уместными бонусы (или штрафы, поскольку некоторые ноги могут оказаться слишком слабыми для поддержания веса существа, или руки могут стать слишком короткими для эффективных ударов) для конструкции. Сангвинус, без сомнения, несовершенная практика.

Коагулированную Сущность невозможно парализовать колом, поскольку у неё слишком много сердец в неожиданных местах, чтобы их можно было проткнуть иначе, кроме как наудачу. Количество уровней здоровья у неё равно обычному вампирскому плюс два за каждого дополнительного вампира, ставшего частью Сущности (эти дополнительные уровни считаются Синяками). Сущность остаётся слитой в течение одной сцены.

Тауматургия

Тауматургия в Шабаше пережила множество сдвигов, и ни один из них не был к лучшему. Эта Дисциплина начала свою стагнацию после того, как секта потеряла антитрибу Тремеров и как результат испытала недостаток вампиров в областях изучения и тренировки.

Однако в секте все же имеется ряд вампиров, практикующих Тауматургию. Большинство жрецов стай стремятся к тауматургическим знаниям, даже если они не приносят им каких-либо реальных способностей. Также эту Дисциплину предпочитают многие старейшины секты, так как верят, что она отражает легендарную способность Каина создавать новые и могущественные способности.

Ниже будет описана совокупность тауматургических познаний Шабаша. Будь то пути или ритуалы, созданные антитрибу Тремеров перед их таинственным уничтожением, или же древние формулы, практиковавшиеся в ранние ночи колдунами секты, которые отказывались делиться своими знаниями с Камарильей. Эти пути эксклюзивно принадлежат Шабашу. Возможно какой-либо из Тремеров Камарильи может практиковать что-либо из этих путей или ритуалов, однако это не так часто встречается.

Изучение Тауматургии в Шабаше

Теперь, когда антитрибу Тремеров исчезли, как же другие получают знания о кровавой магии? С трудом.

Многие Каиниты получили кое-какие тауматургические познания от Тремеров Шабаша. Эти вампиры могут поделиться своей мудростью в качестве благодарности или же их можно упросить поделиться кое-какими своими секретами.

Рассказчики могут использовать эту возможность, чтобы связать одного персонажа с другим вампиром или для развития истории. Персонажи игроков не имеют «прав» на Тауматургию – она находится в столь плачевном состоянии в Шабаше, и её практикуют столь немногие вампиры, что персонажи, скорее всего, не будут знать никого из них. Так же для члена Шабаша будет весьма сложно повысить свои тауматургические познания. Единственная кровавая магия в секте практиковалась антитрибу Тремеров. Другие вампиры понимают её намного хуже, и у них будут определённые трудности с её изучением или созданием новых путей и ритуалов. Антитрибу Тремеров делились своими секретами несколько более охотно, чем Тремеры Камарильи, однако редкость данной Дисциплины в современные ночи потребует преодолеть ряд препятствий для тех, кто захочет овладеть ею.

Тауматургические Пути

Тауматургия Шабаша работает также, как и обычная Тауматургия, она отличается лишь тем, что данные пути являются собственностью Шабаша. Эти пути используют систему, описанную в книге **Вампир: Маскарад**.

Путь Марса

Редкие члены Шабаша, сохранившие тауматургические таланты, сосредоточились на помощи секте в военное время. Этот путь доказал свою полезность во время Военных Партий и повернул ход отдельных противоборств со старыми вампирами. Что весьма нетипично для путей Тауматургии, так это то, что путь придерживается исключительно боевых позиций, в то время как прочая магия крови направлена на более мягкие, менее жестокие эффекты.

1 Боевой Клич

Вампир во время атаки может сосредоточить свою волю, становясь менее уязвимым для страха или способностей нежити. Вампир издаёт первобытный крик, чтобы активировать эффект, хотя некоторые Тауматурги вместо этого разрисовывают свое лицо или наносят себе порезы.

Система: В течение сцены вампир добавляет единицу к значению своей Храбрости. Вдобавок, в отношении враждебных эффектов, его Сила Воли считается на единицу выше (хотя этот бонус применим лишь к самой характеристике, а не к запасу кубиков Силы Воли). Персонаж может получать бонусы Боевого Клича лишь один раз за сцену.

2 Истинный Удар

Вампир проводит единственную атаку, которой руководит сила его Крови. Эта атака попадает по врагу безошибочно.

Система: Обратившись к этой способности, игрок не должен делать бросок, чтобы выяснить попал ли он — он обязательно попадёт. Подобным образом можно проводить лишь атаки Ближнего боя или Драки (или Боевых Искусств). Эти атаки считаются атаками с одним успехом; они не дают дополнительных кубиков повреждений. Кроме того, от них можно обычным образом уклониться, блокировать их или парировать, и защищающемуся требуется всего один успех (поскольку считается, что количество успехов нападающего — один). Истинный Удар не оказывает эффекта, если применяется для нескольких атак (запас кубиков разделяется) в течение одного хода одним персонажем.

3 Танец Ветра

Тауматург призывает силу ветра, двигаясь размытым силуэтом. Он обретает сверхъестественный дар избегать ударов своих врагов, уходя с их пути прежде, чем враг сумеет ударить.

Система: Игроку не надо разделять запас кубиков, если он желает несколько раз уклониться в течение одного хода. Это преимущество относится лишь к уклонению — если персонаж желает атаковать и уклониться, игрок по-прежнему должен разделять запас кубиков. Эта способность действует одну сцену.

4 Бесстрашное Сердце

Вампир временно усиливает свои боевые качества. Благодаря мистическим способностям магии крови, персонаж становится могущественной боевой силой.

Система: Бесстрашное Сердце наделяет персонажа одной дополнительной точкой в каждом из Физических Атрибутов (Сила, Ловкость и Выносливость). Эти характеристики не могут превышать максимум, допускаемый поколением, однако игрок может использовать пункты крови, чтобы поднять характеристики персонажа ещё выше. Эффект действует одну сцену, и персонаж может получить этот бонус всего один раз за сцену.

Следующие два часа после применения Бесстрашного Сердца вампир должен провести в покое, или будет терять пункт крови каждые 15 минут, пока не отдохнёт.

5 Товарищи по Оружию

Это умение расширяет возможности остальных умений этого пути. Оно позволяет применить любой из предыдущих эффектов на группу, вроде стаи во время Военных Партий.

Система: Игрок выбирает одну из способностей более низких уровней этого пути, активируя её как обычно. После этого он прикасается к другому персонажу и (если бросок Товарищей по Оружию успешен), награждает бонусами этой способности и его. Одну и ту же способность можно передать любому числу товарищей по стае, если броски Товарищей по Оружию успешны и тауматург платит требуемое число пунктов крови.

Путь Возмездия Отца

Этот путь, в целом основанный на интерпретациях Книги Нод могущественным тауматургом, посвящён насаждению правосудия среди Каинитов. У каждой из его способностей предположительно есть некий прецедент в древней книге, и он сосредоточен на преподавании уроков Каина посредством магии крови. Применение этого пути горячо обсуждается в Шабаше, поскольку некоторые считают это эквивалентом принятия на себя власти Каина над всеми вампирами.

Сила этого пути исходит не только от магии крови, но также и зачитывания строк из Книги Нод. Чтобы любая из способностей этого пути сработала, тауматург должен по-настоящему произнести вслух проклятие. Например, чтобы призвать эффект третьего уровня, заклинатель должен чётко заявить жертве, что она может есть лишь пепел. Естественно, что жертва должна быть способна слышать тауматурга, чтобы эти эффекты подействовали, хотя, если написать их и показать жертве, это тоже сработает.

Эти способности действуют только на каинитов. Они не влияют на люпинов, смертных или гулей.

1 Литания Циллы

Цилла, жена Каина, бессознательно пила из своего мужа и сира три раза, таким образом оказавшись привязанной к нему узами крови. Эта способность сообщает тауматургу о существующих узах крови и Винкулумах.

Система: Если у субъекта имеются какие-либо узы крови или Винкулумы к другим вампирам, эта способность сообщает о них заклинателю. Хотя заклинатель может и не знать указанных вампиров, эта способность сообщает ему имена и даёт приблизительное внутреннее представление о данных индивидуумах.

2 Гордыня Ведьмы

Эта способность налагает проклятие ведьмы, которая привязала к себе Каина, когда он покинул свою жену. Омерзительно уродливой ведьме приходилось прибегать к обману, чтобы заставлять других помогать или служить ей.

Система: Эта способность снижает Внешность жертвы до нуля. Все Социальные броски в течение этого времени обычно оказываются неудачными, если только персонаж не пытается запугать субъекта. Действие это способности длится одну ночь.

3 Пир Праха

Используемая в основном против невоздержанных или алчных вампиров, эта способность временно снимает с вампира зависимость от крови. Хотя некоторые скажут, что это отменяет Проклятие Каина, это опускает вампира до уровня немногим большего, чем жалкий падальщик, поскольку вампир вынужден в буквальном смысле питаться прахом, хотя извлекает из него мало питательной ценности.

Система: Жертва этой способности больше не может поглощать кровь, выблёвывая ее так, словно это человеческая еда или питьё. Вместо этого жертва может есть лишь пепел, и полученные ею «пункты крови» можно использовать лишь на то, чтобы просыпаться каждую ночь. «Пункты крови» пепла нельзя использовать, чтобы подпитывать Дисциплины, поднимать Атрибуты или кормить гулей (хотя настоящие пункты крови, находившиеся в теле персонажа на момент применения этой способности, по-прежнему можно использовать для подобных нужд). Объём пепла, соответствующий одному пункту крови — около пинты, и сойдет любой пепел — пепел сигарет, остатки костра или тела вампиров, уничтоженные огнём или солнечным светом. Эта способность действует одну неделю.

4 Немилость Уриэля

Эта способность призывает тьму Ангела Смерти. Любой свет, кроме самого тусклого, заставляет вампира испытывать мучительную боль, а некоторые виды яркого искусственного

света могут даже нанести вампиру повреждения. Уриэль принес Каину проклятие Бога, накрыв его чернотой своих крыльев.

Система: Присутствие любого света заставляет персонажа чувствовать себя неуютно, а яркий свет любого вида — фонарики, неоновые лампы, фары и т.д. — наносят персонажу один уровень усиливающихся повреждений каждый ход, пока он остается под его прямым фокусом. Большинство вампиров, страдающих от этого проклятия, предпочитают спать во время его действия, спрятавшись во тьме своих убежищ, пока вновь не смогут безболезненно ходить среди живых. Эта способность действует одну неделю.

5 Прощание

Многие члены Шабаша справедливо боятся этой способности, хотя никто ещё не видел, чтобы она применялась. Она призывает наказание за нарушение одной из величайших заповедей Каина — запрет на диаблери. Поскольку большинство членов Шабаша добивается силы и положения при помощи диаблери, они должны привести свои воззрения в соответствие с наказами Каина, и эта способность порождает сильнейшее чувство смирения.

Система: Когда эта способность срабатывает, жертва немедленно возвращается к своему изначальному поколению. Это изменение может привести к потере определённых Черт из-за ограничений на максимальное значение для поколения. Способность действует одну неделю, после чего любые Черты, пониженные до максимума более высокого поколения, возвращаются к норме. Требуется три хода, чтобы целиком произнести строфу, которая активирует эффекты этой способности.

Тауматургические Ритуалы

Становясь всё более редкой, Тауматургия Шабаша часто требует своего рода церемониального катализатора для проведения ритуалов. По решению Рассказчика, ритуал шабаша может нуждаться в некоторых дополнительных требованиях, как, например, особые формулировки, филактерии и/или хорошая подготовка. Это не означает, что данные ритуалы менее могущественны, чем те, что практикуют Тремеры Камарильи, но они требуют меньшего понимания основ данной Дисциплины. Также Тауматургия Шабаша может использовать ужасающие компоненты для активации заклятий, отражая таким образом мрачную натуру большинства тауматургов Шабаша. Часто встречающиеся компоненты включают в себя камни с тауматургическими символами, костяные трещотки, определённые части тел животных или людей или определенный вид витэ или ихора.

Большинство членов Шабаша знает о ритуалах из-за приверженности секты к собственным ритуалам и привычки делиться информацией. Однако те, кто их практикует, встречаются достаточно редко. Ритуалы тяжело изучать и они требуют времени для изучения, а также требуют определённого уровня понимания основ Тауматургии. Обычно лишь у членов стай с постоянным убежищем есть время, чтобы изучать Тауматургию. И даже в этом случае суть не-жизни в Шабаше не способствует тихому и интенсивному изучению книг.

Тауматургические ритуалы Шабаша работают так же, как и прочие ритуалы, как описано в книге **Вампир: Маскарад**.

Прилив Крови (Ритуал первого уровня)

Этот ритуал позволяет вампиру создать для себя ощущения питья крови без реального питания. Этот ритуал можно использовать ради удовольствия, но куда чаще его используют, чтобы избежать безумия при столкновении со свежей кровью. Чтобы этот ритуал работал, вампир должен иметь при себе клык хищного животного.

Система: Проведение этого ритуала автоматически сдерживает внутреннего Зверя. Прилив Крови усмиряет Зверя на один час, после чего каинит вновь испытывает голод (при условии, что испытывал его до этого). На активацию данного ритуала требуется всего лишь один ход.

Домино Жизни (Ритуал первого уровня)

Вампир, которому хочется или необходимо симулировать человеческие особенности, может это сделать, проведя ритуал Домино Жизни. Целую ночь вампир сможет есть, дышать, поддерживать температуру тела в 36,6^{o}C, имитировать человеческий цвет кожи или демонстрировать любую другую желаемую человеческую черту. Учтите, что подобным образом можно воспроизвести лишь одну черту. Чтобы этот ритуал работал, вампир должен иметь при себе пузырёк со свежей человеческой кровью.

Система: Использование этого ритуала добавляет один кубик к запасу кубиков тауматурга для бросков на Маскарад (см. **Помощник Рассказчика**). Если только смотрящие не крайне настороженны, Домино Жизни обманет их, заставив поверить, что заклинатель - смертный, если у них нет причины подозревать иное.

Осветить След Жертвы (Ритуал первого уровня)

Этот ритуал заставляет след объекта светиться сиянием, которое видно лишь тауматургу Следы ног или шин (или чего угодно) явственно сияют, но лишь для взгляда заклинателя. Даже траектории самолетов и следы животных светятся нездоровым светом. Ритуал аннулируется, если цель проходит через воду или погружается в неё, или если добирается до места своего назначения. Чтобы этот ритуал сработал, тауматург должен сжечь отрезок белой атласной ленты, которая пробыла у него хотя бы 24 часа.

Система: Тауматургу требуется мысленная картина с образом его жертвы или её имя. След объекта сияет с яркостью, которая зависит от того, как давно он прошёл этим путём - старые следы горят менее ярко, а свежие - пылают.

Вдовья Злоба (Ритуал первого уровня)

Этот ритуал вызывает боль, жжение или другое значительное (но не смертельное) ощущение у объекта. Схожий действием с эффектами "куклы вуду", этот ритуал скорее используют ради издевательства или злобы, чем при настоящей вражде. Вообще-то для ритуала действительно требуется восковая или тряпичная кукла, которая истекает кровью, когда ритуал начинает действовать.

Система: Ритуальная кукла должна быть похожа, хотя бы отдалённо, на жертву ритуала. Ритуал не оказывает механического эффекта, кроме простейшей физической стимуляции. Заклинатель может указать, на какой части тела объекта проявится боль или жжение.

Глаза Ночного Сокола (Ритуал второго уровня)

Данный ритуал позволяет вампиру видеть глазами птицы и слышать её ушами. Тауматург должен прикоснуться к выбранной птице во время инициации ритуала, и это должна быть хищная птица. В конце действия ритуала заклинатель должен выколоть птице глаза, чтобы самому не ослепнуть.

Система: Вампир во время действия этого ритуала способен мысленно контролировать перемещения птицы. Птица не обязательно будет производить какие-либо иные действия, кроме полета - тауматург не может приказать ей драться, поднять и принести предмет или поцарапать цель. Птица возвращается к вампиру после завершения полёта. Если вампир не

выкалывает птице глаза, он на три дня слепнет. Действие ритуала заканчивается с рассветом; если птица не добралась до места своего назначения или она слишком далеко от вампира, чтобы можно было осуществить последний шаг - не повезло, Дракула.

Атака Машин (Ритуал второго уровня)

При проведении этого ритуала машины сходят с ума. Эффект наступает незамедлительно и длится до тех пор, пока вампир концентрируется на этом. Этот ритуал можно использовать, чтобы глушить моторы автомобилей, стирать компьютерные данные, ломать кассовые аппараты, останавливать работу систем жизнеобеспечения и т.д. По сути, Атака Машин останавливает любую машину сложнее ворота. Чтобы ритуал сработал, тауматург должен иметь при себе кусок ржавого металла, хотя некоторые вампиры используют вариант, где требуется развязать узелок, смоченный в человеческой слюне.

Система: Этот ритуал останавливает работу машин; он не обеспечивает никакого иного контроля над ними. Эффекты ритуала незаметны и не обязательно очевидны - всё может быть лишь случайным совпадением.

Исцеление Родной Земли (Ритуал второго уровня)

Вампир призывает силы Земли, чтобы исцелить полученные им тяжёлые раны. Тауматург в ходе проведения ритуала должен использовать хотя бы горсть земли из города или посёлка, где он родился (человеком), и зачитать свое фамильное древо.

Система: Каинит должен смешать землю с двумя пунктами собственной крови, чтобы сделать целебную мазь. Одна горсть излечит одно усиливающееся повреждение, и за одну ночь можно использовать лишь одну горсть.

Цепкость Насекомого (Ритуал третьего уровня)

При помощи этого ритуала вампир может цепляться за стены и потолки, словно паук. Он может даже ползать по таким поверхностям (если они способны выдержать его). Использование этой способности серьёзно деморализует смертных свидетелей. На время действия этого ритуала персонаж должен поместить себе под язык живого паука (хотя паук может и умереть, находясь во рту тауматурга).

Система: Ползая по стенам или потолкам, персонаж может двигаться со скоростью вполовину от своей нормальной. Способность остаётся на одну сцену - или пока вампир не выплюнет паука.

Зеркало Второго Взгляда (Ритуал третьего уровня)

Этот объект — овальное зеркало не менее четырех дюймов в ширину; не более 18 дюймов в длину. Оно выглядит как обычное зеркало, но куда более полезно в руках тауматурга Шабаша. Будучи созданным, оно используется вампиром, чтобы видеть сверхъестественное; оно отражает истинную форму люпинов и фей, и позволяет владельцу видеть призраков. Тауматург создаёт зеркало, купая обычное зеркало в собственной крови и зачитывая при этом ритуальное заклинание.

Система: Для ритуала нужен один пункт крови вампира. После этого зеркало отражает образы истинных форм других сверхъестественных существ — оборотни отображаются в своей гигантской форме человека-волка, маги сияют искрящимся ореолом, призраки становятся видимыми (в зеркале), а феи предстают в своем естественном виде. Иногда зеркало также показывает обладателей Истинной Веры, окутанных облаком золотого света.

Прогулка по Огню (Ритуал четвертого уровня)

Этот ритуал наделяет вампира неестественной сопротивляемостью бичу всех вампиров – огню. Лишь глупый вампир будет пытаться пройти сквозь огонь, но этот ритуал наделяет повышенной стойкостью перед огнём. Некоторые члены используют этот ритуал, чтобы порисоваться или эффектно вести себя во время Огненных Танцев, в то время как другие пользуются им лишь для практических целей. Чтобы активировать ритуал, тауматург должен отрезать кончик одного из своих пальцев и сжечь его в тауматургическом круге.

Система: Отрезание собственного пальца не наносит ни одного уровня повреждений, но адски болезненно и требует броска на Силу Воли. Этот ритуал можно накладывать на других вампиров (за счет кончиков пальцев заклинателя). Если у объекта нет Стойкости, он во время действия этого ритуала может поглощать огненные повреждения своей Выносливостью. Если у вампира есть Стойкость, на время действия ритуала он может поглощать повреждения от огня Выносливостью + Стойкостью. Ритуал действует один час.

Бумажная Плоть (Ритуал пятого уровня)

Этот ужасающий ритуал ослабляет жертву, делая её кожу хрупкой и слабой. Жидкости поднимаются, чтобы испариться на поверхности, плоть натягивается вокруг костей и отслаивается от малейшего прикосновения. Используемый против физически крепких противников, этот ритуал лишает тело вампира присущей ему устойчивости, оставляя хрупкую, сухую оболочку. Тауматург должен начертать Истинное имя объекта (его намного сложнее узнать в случае Старейшин, а не молодых вампиров) на куске бумаги, который он затем самостоятельно разрезает и сжигает дотла.

Система: Этот ритуал заставляет Выносливость и Стойкость (если таковая имеется) объекта упасть до 1. На каждое поколение ниже восьмого объект сохраняет один дополнительный пункт Выносливости и Стойкости (но цифры не могут быть выше изначальных значений). Например, вампир четвертого поколения, ставший объектом Бумажной Плоти скатится до значения Выносливость + Стойкость, равному 5 (при условии, что изначальные значения были выше 5) Этот ритуал действует одну ночь, и он популярен среди стай, которые регулярно участвуют в Военных Партиях и Дикой Охоте.

Колдунизм

Колдунизм – это секрет, хорошо скрываемый Цимисхами Шабаша. Некогда он был крайне редок, даже среди Цимисхов, однако теперь низкие уровни этого тёмного искусства стали более доступны среди ковенов. Теперь, когда внезапно влияние Тремеров исчезло из секты, древнее колдовство Извергов становится всё более популярно.

Хотя Колдунизм отдалённо напоминает Тауматургию, он не имеет никакого отношения к герметической практике клана Тремер. У древней магии Цимисхов своё происхождение, она зародилась в богатых землях Старого света, некогда принадлежавших Извергам. Его пути и ритуалы не копируют в точности Тауматургию, однако похожие на них существуют с незапамятных времён. В течение четырехсот лет или около того Колдунизм чаще всего практиковался (если так вообще можно выразиться) тайно среди ковенов Цимисхов. Однако изредка некоторые тайные ритуалы или богомерзкие пути попадали к другим членам секты, и самым проницательным Каинитам остаётся лишь гадать, как же они смогли выдрать эти хорошо охраняемые секреты из лап Цимисхов.

Валерен

По словам членов антитрибу Салюбри, Валерен — это забытая Дисциплина, открытая ими в процессе изучения истории их прародителя. В то время как основная ветвь Салюбри практикуют дисциплину исцеления, члены антитрибу следуют по пути воина, посвятив себя одному из ликов своего загадочного праотца.

Валерен — это дисциплина праведного гнева, которая изначально была разработана охотниками на демонов и странствующими рыцарями из числа Салюбри далекого прошлого. У неё есть кое-что общее с дисциплиной Обеах, которой пользуется большинство Салюбри, но очень быстро Валерен обретает собственный фокус и идеологию. Отступники Салюбри следуют путём крестоносца и отказываются быть ворами душ или жертвенными агнцами.

Как и в случае с Обеах, использование Валерен награждает тех, кто ею пользуется, третьим глазом Саулота. Третий глаз появляется тогда, когда вампир осваивает второй уровень Валерен. Истинная природа этого глаза, как и его назначение, практически неизвестна никому из тех, кто не принадлежит к антитрибу Салюбри. Некоторые считают, что око дарует им возможность заглянуть за грань видимого, а другие рискуют предположить, что глаз позволяет им разглядеть дьявольскую порчу на Салюбри, не принадлежащих Шабашу.

1 Чувство Жизни

Прикоснувшись к кому-нибудь, вампир может почувствовать потоки его жизненной силы. Чувство Жизни можно использовать для того, чтобы определить, сколько повреждений ещё сможет вынести существо, прежде чем умрёт, что может пригодиться при оценке потенциального противника. Также это умение может быть полезно при постановке диагноза или питании, поскольку оно способно обнаруживать инфекции и болезни.

Система: Член антитрибу Салюбри должен дотронуться до цели, чтобы узнать, насколько она близка к смерти. Это действие также требует броска Восприятие + Эмпатия (сложность 7). Один успех позволяет определить, является ли цель смертным, вампиром, гулем или другим существом (или никем из перечисленных). Два успеха показывают, сколько повреждений было нанесено цели Три успеха покажут, насколько полон запас крови (если цель — вампир) или сколько пунктов крови осталось в организме (если цель — смертный или иное существо, у которого есть кровь) Четыре успеха смогут обнаружить наличие в крови цели болезней, таких как гемофилия или ВИЧ. Игрок при желании может по своему выбору узнать информацию, требующую меньшего числа успехов, чем выпало на кубиках. Например, если игрок набрал три успеха, он может узнать, является ли цель вампиром, а также объём его запаса крови.

С другой стороны, это умение можно использовать для того, чтобы узнать, что привело цель в такое состояние. Каждый успех в броске позволяет игроку задать Рассказчику один вопрос о здоровье или уровнях здоровья цели. Возможными вопросами могут быть такие: «Он принимал наркотики?» или «Его раны усиливающиеся?», но вопросы вроде «Это сделали вампиры?» или «Как выглядел Люпин, который его убил?» неправомерны. Член антитрибу Салюбри может применить эту способность на себя самого, если он ранен, но по какой-то причине забыл, как получил ранения.

2 Обезболивающее Прикосновение

Эту способность можно использовать, чтобы избавить желающего этого субъекта от боли, причиняемой ранами или болезнями, или чтобы усыпить смертного. Как и при использовании «Чувства Жизни», необходим физический контакт с целью. Каинит не может использовать эту способность, чтобы блокировать собственную боль.

Система: Если цель согласна подвергнуться воздействию, игрок должен потратить пункт крови, чтобы блокировать боль субъекта, и сделать бросок на Силу Воли (сложность 6). Это позволяет субъекту игнорировать все штрафы от ран в течение одного хода за каждый успех. Если предыдущее использование исчерпало себя, способность можно применить повторно, вновь потратив кровь и сделав новый бросок Силы Воли. Если цель по какой-либо причине не хочет, чтобы на неё воздействовали таким образом, то требуется состязательный бросок Силы Воли против Силы Воли цели (сложность 8).

Та же система используется для усыпления смертного. Смертный проспит от 5 до 10 часов — в соответствии со своим обычным циклом сна — и при пробуждении восстановит один временный пункт Силы Воли. Он будет спать спокойно, и во сне ему не будут докучать кошмары или эффекты Психозов. Его можно разбудить обычным (или насильственным) способом.

На Каинитов эта способность не действует — их трупные тела слишком тесно связаны со смертью.

3 Обжигающее Прикосновение

Вампир дотрагивается до цели и поражает её жгучей болью. Эта способность не наносит цели реальных повреждений, хотя её длительное воздействие иногда может травмировать жертву. Члены антитрибу Салюбри используют это способность, чтобы получать информацию у своих врагов, а иногда и затем, чтобы причинять дополнительную боль тем, кто преследовал и охотился на самих отступников, прежде, чем даруют им Окончательную Смерть.

Система: Вампир должен дотронуться до цели, чтобы эта способность начала действовать, и её действие быстро прекращается после того, как он отнимет руку. Вдобавок, для активации этой способности игрок должен потратить как минимум один пункт крови. Каждый потраченный таким образом пункт крови снижает запас кубиков жертвы на два. Эта способность часто используется в сочетании с Допросом и Пыткой, преодолевая сопротивление жертвы и делая её всё более и более сговорчивой.

4 Погасить Огонь

Под словом «огонь» подразумевается огонь смертной жизни. Древняя история, обнаруженная членами антитрибу Салюбри, гласит, что двое Салюбри бродили по улицам Второго Города Каина и даровали милосердное избавление людям, которые страдали и гнили на его улицах. Если человек действительно хотел умереть, страдая от великой скорби или неизлечимой болезни, эти двое Салюбри даровали ему смерть. Особенно почитаемые уличной людьми, эти «Ангелы Смерти» почитались воистину святыми созданиями теми людьми, что искали подобного избавления от боли. В наши ночи члены антитрибу Салюбри используют эту способность часто, поскольку многие депрессивные и доведённые до отчаяния лица ищут любого доступного спасения от мрачности Последних Ночей.

Система: Чтобы использовать Погасить Огонь, вампир кладет свою руку на сердце цели, и игрок расходует один пункт Силы Воли. Объект должен хотеть смерти; если он сопротивляется или в нём ещё теплится надежда, то способность не срабатывает. В противном случае, его сердце постепенно перестает биться, и смерть наступает безболезненно и спокойно, как вечный сон. Люди, подвергшиеся Погасить Огонь, не могут после этого быть Становленными, и ещё ни разу не сообщалось о том, чтобы кто-нибудь из них стал призраком.

5 Месть Самаэля

Взывая к именам великих воинов-Салюбри прошлых времен, члены антитрибу Салюбри поражают своих врагов с нечеловеческой силой и точностью. Эта способность заставляет третий глаз открыться и светиться зловещим красным светом. Некоторые члены антитрибу Салюбри закрывают свои обычные глаза при использовании этой дисциплины, подчеркивая своё пренебрежение к врагам и вселяя в них ужас одновременно.

Система: Использование этой способности стоит 3 пункта крови. Любая единичная атака, произведённая вампиром, автоматически попадает в цель, потому что его удар направляют таинственные силы. От подобных атак нельзя уклониться, хотя их можно блокировать, парировать или поглощать как обычно. Удар наносится, как если бы член антитрибу Салюбри выкинул удачу на всех кубиках Ловкость + Ближний бой или Драка (что означает значительные повреждения). Эту способность можно использовать один раз за ход и только при условии, что эта атака — единственное действие члена антитрибу Салюбри. Кроме того, эта способность не работает со стрелковым оружием, только с голыми руками или оружием ближнего боя.

6 Блаженная Агония

Вампир может вызвать боль простым прикосновением, как при использовании Обжигающего Прикосновения, но эта боль не исчезает и даже разрастается, после того как Фурия уберёт руку. Считается, что эта способность изначально использовалась, чтобы приучить воинов Салюбри к боли, которую они испытывают в бою, но среди Салюбри Шабаша Блаженной Агонии нашлось более жестокое применение. При достаточно настойчивом применении, Блаженная Агония может доводить вампиров до безумия, выводить из строя люпинов и даже убивать смертных на месте.

Система: Игрок делает бросок на Силу Воли (сложность 8) и тратит один пункт крови. Способность действует в течение одной сцены, хотя при желании член антитрибу Салюбри может продлить её действие еще одним броском на Силу Воли (хотя дополнительных пунктов крови тратить не надо). Персонаж должен коснуться цели, чтобы способность начала действовать.

При желании вампир может наносить цели физические повреждения, один уровень здоровья за один потраченный пункт крови, хотя для этого он должен продолжать касаться цели. Повреждения, нанесённые таким образом вампирам и другим сверхъестественным существам, исчезают на рассвете следующего дня, но смертные должны излечивать повреждения обычным образом. Эти повреждения считаются летальными, и смертные не могут их поглощать (хотя вампиры и другие сверхъестественные существа в состоянии это делать).

Чтобы вызвать у цели безумие, Салюбри должен нанести количество повреждений, превосходящее Силу Воли цели. Когда это достигнуто, цель должна сделать бросок на Силу Воли (сложность 6) или впасть в безумие.

Изменчивость

6 Рукокрылый Мародёр

Схожий с более слабой способностью Изменчивости, Формой Ужаса, «Рукокрылый Мародёр» — это ужасающая двуногая летучая мышь, наделённая омерзительной клыкастой пастью и испещрёнными жилами кожистыми крыльями. Эта способность наделяет всеми

преимуществами «Образа Ужаса», вдобавок к нескольким другим. Одного вида мародёра достаточно, чтобы заставить смертных или слабовольных вампиров убежать в ужасе.

Система: Вампир получает все эффекты Формы Ужаса. Кроме того, складчатые крылья позволяют летать со скоростью 25 миль (40 км) в час, и во время полета вампир может нести, но не использовать, объекты разумного размера. Если вампир желает, игрок может произвести бросок Сила + Лепка Тела (сложность 6), чтобы отрастить костяные когти на концах крыльев, там, где были бы руки. Эти когти наносят Сила+2 усиливающихся повреждений. Кроме того, вампир отнимает два от всех бросков Восприятия, основанных на слухе (хотя добавляет единицу ко всем основанным на зрении броскам Сообразительности и Восприятия). Принятие облика Рукокрылого Мародёра обходится в три пункта крови.

6 Кислотная Кровь

На этом уровне мастерства вампир превращает свою кровь в вязкую кислоту. Любая кровь, которую он выпивает, также становится кислотой, которая достаточно сильна, чтобы жечь человеческую (и вампирскую) плоть и дерево. Этот эффект особенно силён, когда вампир принимает Форму Крови. Один из побочных эффектов этой способности — полная невозможность создавать новых вампиров и гулей, или давать кровь другим вампирам — кислота начнёт разъедать их, стоит лишь её выпить. Однако очевидная выгода заключается в том, что потенциальный диаблерист также не сможет поглотить кровь каинита.

Система: Каждый пункт крови, соприкасающийся с чем-либо, кроме самого вампира, наносит пять кубиков непоглощаемых повреждений. Если вампира ранят в бою, его кровь может выплеснуться на противника — враги должны сделать бросок Ловкость + Уклонение, чтобы уклониться от крови, что производится разделением их запаса кубиков (Естественно, если только противник не знает, что вампир обладает этой способностью, он вряд ли разделит запас кубиков своей первой атаки, что заставляет Цимисхов хохотать от радости, когда их витэ ударяет струёй из их тел и обезображивает противников).

7 Кокон

Каинит может создать мутный кокон и крови и других жидкостей, извергнутых из его тела. Кокон затвердевает через несколько мгновений и превращается в твёрдую белую оболочку, похожую на округлый гроб. Кокон даёт неплохую защиту вампиру, и даже защищает его от солнечного света и, в некоторой мере, огня.

Система: Вампир может заключить в кокон лишь самого себя. И этот процесс занимает 10 минут. Также создание кокона стоит 3 пункта крови. Кокон полностью защищает от солнечного света и дает количество кубиков на поглощение, равное двойному значению Выносливости вампира (усиления за счёт крови не в счет) против всех видов повреждений, в том числе и непоглощаемых. Кокон существует столько, сколько того желает Каинит, и он может по своему желанию превратить его в мягкую кровавую пасту, из которой он «всплывёт». Вампир, заключённый в кокон, может использовать ментальные Дисциплины, если они не требуют взгляда в глаза или другого вида контакта.

8 Дыхание Дракона

Цимисхи становится похож на ужасного дракона из Старого Света и способен выдыхать сгустки смертоносного пламени. Это пламя не вредит самому вампиру, однако он может оказаться в ловушке из-за пожара, который может начаться, если оно попадет на воспламеняющиеся объекты.

Система: Огненное облако накрывает площадь в шесть футов и наносит 2 кубика усиливающихся повреждений всем, кто в нём находится. Этот огонь может поджечь горючие предметы и жертвы, которые будут получать урон от огня по правилам из книги **Вампир: Маскарад**.

9 Убежище в Земле

Это способность, созданная в те ночи, когда Цимисхи ещё были ужасающими повелителями Восточной Европы, позволяет вампиру просочиться в землю и буквально рассредоточится в ней. В отличие от способности Превращения Слияние с Землёй тело вампира действительно растворяется в земле: даже взрыв не сможет повредить ему, так же никто не сможет выкопать его тело. К тому же ночью вампир может видеть и слышать все, что происходит вокруг благодаря своей мистической связи с землёй. Существование этой способности вызывает страх у многих Цимисхов, которые тайно не уверенны в том, что диаблери их Патриарха действительно было удачно.

Система: Для активации этой способности требуется истратить шесть пунктов крови и она будет действовать настолько долго, сколько сам вампир захочет находиться в земле. Как и при применении Кокона, вампир может использовать ментальные Дисциплины, которые не требуют физического присутствия или взгляда в глаза. Также он может ментально общаться с любым, кто находится на территории, на которой он отдыхает.

Телесный Арсенал (Изменчивость 3, Превращение 3)

Эта способность позволяет вампиру создавать ужасное оружие из собственного тела. Вампир может создавать клинки мечей, топоров и даже палицы с шипами, и это оружие наносит ужасные раны. Большинство Цимисхов просто превращают свои руки в клинки или пальцы в ножи, но возможны и более сложные изменения.

Система: Эта способность расходует 2 пункта крови за каждое созданное оружие (большое оружие вроде двуручных мечей или больших топоров расходует 4 пункта), после чего игрок должен сделать бросок Ловкость + Лепка костей со сложностью 7. Оружие, созданное таким образом, наносит усиливающиеся повреждения (благодаря Дисциплине Превращения, так же при помощи Лепки плоти или Лепки костей (см **Вампир: Маскарад**) можно создавать более слабое оружие, которое будет наносить летальные повреждения. Эта способность стоит 20 очков опыта.

Проклятая Кровь

Долгое время обезумевшие Изверги творили свою магию, изменяя тела своих слуг, проводя мучительные модификации и изготавливая убийственное оружие из их же костей. Магия родных земель Цимисхов, "земли за лесом" - срезонировала с волшебной силой в крови Извергов.

Но со временем земля заболела и заразила своей болезнью Цимисхов, которые были связаны с ней. Их кровь стала проклятой и зажила своей собственной причудливой жизнью. Таинственное витэ, когда-то поддерживающее их не-жизнь, исказило их, сделав их иными, чуждыми для других.

В силу этого, столь высоко ценимая дисциплина Извергов, Изменчивость, стала заразой, способной инфицировать каждого, кто с ней контактирует. Рассказывали даже о редких случаях, когда смертные изучали эту дисциплину, а некоторые сомнительные истории говорят, что искусство изменения плоти изучали даже люпины. Любой, кто попробует крови Цимисха, даже в совсем незначительном количестве, рискует подхватить болезнь.

Судьба Извергов

Примечание: Эти правила являются опциональными и используются по усмотрению Рассказчика.

Вместо того чтобы работать, как обычная Дисциплина, Изменчивость может работать совершенно уникальным способом. Тогда как другие Дисциплины имеют точно определённые цены на изучение и углубление своего умения, в случае с Изменчивостью они от личности к личности они могут различаться, поскольку она видоизменяет их тела для своих собственных зловредных целей. Некоторые находят эту Дисциплину очень трудной для изучения, тогда как у других наблюдается что-то вроде неестественной склонности к ней.

Когда игрок делает персонажа Цимисха, или персонаж не-Цимисх пробует кровь Изверга, Рассказчику стоит сделать несколько быстрых тайных бросков и записать результаты. Они отобразят связь персонажа с болезнью.

Первый бросок показывает "подхватил" ли персонаж болезнь или нет. Делается бросок на Выносливость персонажа (сложность 6): неудача означает, что персонаж заразился, а провал в броске не только заражает персонажа, но и дарует ему немедленный психоз. Успех в этом

броске означает, что персонаж не подхватил болезнь и не нуждается в последующих бросках (Все Цимисхи наследственно заражаются Изменчивостью при Становлении - им не нужно делать первого броска).

Второй бросок определяет, насколько крепко укореняется болезнь. Если данный персонаж когда-либо будет активно пытаться изучить Изменчивость, результат этого броска определит цену ее изучения, как новой дисциплины. Также это означает, что заражённому персонажу не требуется учитель чтобы изучить эту новую Дисциплину - болезнь, путешествующая через не-мёртвые жилы вампира, сама проявит себя. Изучить Изменчивость не будучи зараженным невозможно.

Следующий бросок характеризует как воспринимают тело и разум персонажа порчу у него в крови. Каждый раз, когда персонаж выучит новый уровень Изменчивости, он будет платить количество очков опыта, определённое этим броском.

Последний бросок покажет, насколько разрушительна болезнь для сознания персонажа. Каждый раз, когда персонаж изучает новый уровень Изменчивости, даже первый, он должен сделать бросок на Силу Воли со сложностью, обозначенной в таблице. Неудача в этом броске гарантирует персонажу немедленный Психоз на выбор Рассказчика. Также Рассказчик может решить, что вместо этого персонаж, который провалил бросок, теряет одно очко из определенной рассказчиком Добродетели, или например Эмпатии, так как персонаж не только неуклонно уходит от человеческого существования, а даже больше - он неуклонно превращается в раба болезни, губящей его тело.

Игрокам следует по возможности максимально отыгрывать эмоциональную отстранённость персонажа, по мере того, как он теряет себя в Изменчивости. Эта ментальная деградация не является манией или сумасшествием и редко приводит к сумасбродности и чудаковатости. В большей степени это отход от всего человеческого. Некоторые исследователи из числа Цимисхов выдвинули гипотезу, говорящую что поражённые субъекты становятся всё менее дееспособными как личности, превращаясь взамен всё больше в бессознательного носителя чрезвычайно заразной болезни.

Таблица Цен и Психозов Изменчивости

Результат броска	Начальная цена	Цена за уровень	Возможность получения психоза
1	10	текущее знач x8	сложность 8
2	10	текущее знач x7	сложность 7
3	9	текущее знач x7	сложность 7
4	9	текущее знач x7	сложность 6
5	8	текущее знач x6	сложность 6
6	8	текущее знач x6	сложность 6
7	7	текущее знач x6	сложность 5
8	7	текущее знач x5	сложность 5
9	6	текущее знач x5	сложность 4
10	5	текущее знач x4	сложность 4

Для персонажа, который принимает Изменчивость, Рассказчик (но не игрок) должен сделать бросок по каждой из колонок таблицы, записать результаты и держать их в тайне от игрока. Потом, каждый раз, когда игрок повышает свой уровень знаний в этой Дисциплине, рассказчик имеет право сделать соответствующий тайный бросок, и ввести его результаты как часть повествования.

Пример: Во время Братания Дариус пробует кровь Цимисха, жреца своей стаи. Позже он

решает, что хочет учить Изменчивость. Рассказчик, решая что Дариус попробовал достаточно крови Цимисха, чтобы стать заражённым, делает за Дариуса тайный бросок Выносливости, который оказывается неудачным. Дариус может изучать Изменчивость без обучения, поскольку болезнь медленно распространяется по его не-мёртвому телу. Рассказчик также делает три других броска чтобы увидеть сколько для него будет стоить изучить эту Дисциплину и насколько она извратит его разум. Выбросив 4, 6 и 3, Рассказчик отмечает, что изучить первый уровень Изменчивости Дариусу будет стоить 9 очков опыта, изучить остальные будет стоить 6x текущий уровень Дисциплины; кроме того Дариус должен делать успешный бросок на Силу Воли со сложностью 7 каждый раз, когда он изучает новый уровень Дисциплины, и в случае неудачи получать психоз.

---

[1] — …пунцовые и черные раны взрываются на великолепнейшей плоти - *Артур Рембо* [Наверх].

Глава 5: Законы ночи

She'll break a promise as a matter of course
Because she thinks it's fun to have no remorse

- *Curve, «Chinese Burn»*[1].

Шабаш практикует то, что немного отличается от того, что практикуют другие вампиры, делящие с ними ночь. У Шабаша существует ряд уникальных обычаев, от чудовищной этики до кровавых ритуалов.

Пути Просветления, как и те, что представлены в приложении книги **Вампир: Маскарад**, являются альтернативными принципами морали для тех ужасных вампиров, которые, кхм, переросли условную смертную мораль. Эти пути существуют для тех, кто понимает, что им всё ещё как-то нужно сдерживать Зверя.

В разделе о ритуалах описываются различные ритуалы и квазирелигиозные практики Шабаша. В современные ночи Шабаш практикует эти мерзкие обряды чтобы объединиться против бесчисленных врагов в Великом Джихаде.

Пути Просветления

Во время священной войны, которую Шабаш ведет против Патриархов, оставляя после себя смерть и разрушения, многие Каиниты находят весьма проблематичным следовать тем же идеалам, что и смертные. Однако полное отрицание морали отправит душу в объятья Зверя. На что члены Шабаша пойти не готовы. Укрепляя чудовищные аспекты своих двойственных натур, члены Шабаша изобрели свои законы морали, которые позволяют им поддерживать Проклятие Каина.

Как упоминалось ранее, многие вампиры Шабаша, особенно молодые, всё ещё следуют Человечности (разумеется, она будет падать по ходу хроники Шабаша, см **Вампир: Маскарад** для уточнения деталей о переходе с Человечности на Путь Просветления). Лишь те Каиниты, что всецело отдали себя в Тёмную власть вампиризма, следуют путям, и они редко возвращаются обратно.

Однако мы хотим предостеречь игроков и Рассказчиков. Отыгрывать тех, кто следует путям, крайне сложно, так как это требует глядеть на мир как кто-то, кто полностью отверг общепринятые культурные нормы. Пути не созданы для того, чтобы игроки творили полный

беспредел. Они существуют для того, чтобы игроки смогли почувствовать себя в шкуре Каинитов с их чуждым разумом, членов Шабаша в частности. Рассказчики, будьте осторожны: если вы видите, что игрок хочет избрать путь лишь для того, чтобы постоянно нарушать определённые моральные нормы (как написал один человек в Интернете, избирает «Путь Того, Что Я Всё Равно Бы Делал), то лучше ему отказать. Моральные затруднения всё ещё важны для персонажей Шабаша так же, как и для персонажей обычных игр в Вампира, и если их убрать, то с ними исчезнет и немалая часть ответственности и взрослого содержания игры.

Путь Каина

Мы — бледные тени нашего отца, Каина. Он являет собой пример того, чем мы должны стать.

- *Сэмюэль Тремейн, жрец стаи*.

Прозвище: Ноддисты.

Основы веры: Учёные былых ночей в поисках ключей к пониманию природы вампирского бытия искали фрагменты знаний из Книги Нод. Используя историю из этой книги, а также из других сокровенных источников, учёные-каиниты пришли к выводу, что лишь Каин, будучи первым вампиром, является идеалом природы вампира. Ноддисты стремятся стать более похожими на Каина, чтобы раскрыть границы и способности не-мёртвого бытия. Учась на примере Каина, как утверждают Ноддисты, можно постичь истинную натуру вампиризма и то, чем существование вампира отличается от жизни смертного.

Ноддисты ищут знания и историю, записывают происходившее с Каином, чтобы можно было учиться на его примере. Для Ноддистов жизнь Каина раскрывает загадку проклятия вампиров; постигнув не-мёртвое бытие, они возносятся над слабостями смертных. Они ценят любые знания о состоянии вампиров, но записи и рассказы о Первом Вампире составляют основу учения Ноддистов. Поскольку Каин был заклеймён и изгнан из общества смертных, Ноддисты верят, что он ярче всего воплощает собой различия между вампирами и людьми. Поэтому приверженцы данного пути отбрасывают прочь свою человечность как несоответствующую и бесполезную, имитируя изгнание Каина и стремясь к новым правилам, которые будут управлять их хищными устремлениями.

Суть Пути Каина состоит в прояснении вампирской природы: вопросы существования, границы вампирских способностей и изменения, вызываемые Обращением, всё это провоцирует Ноддистов на бесконечные домыслы, споры, изучения и исследования. Ценятся учёность и историческая проницательность, но вампир должен одновременно развиваться и духовно, и физически, чтобы исследовать границы возможностей своего не-мёртвого тела. Диаблери служит куда большим, чем обычной кражей силы; оно позволяет осуществившему его освоить опыт другого не-мёртвого, таким образом даруя более полное понимание. Другие вампиры теряют себя в попытках спасти утраченную человечность или обрести смысл в запутанной философии. Путь Каина вместо этого находит смысл в основах вампиризма.

Путь Каина требователен и суров; в нынешние ночи лишь немногие вампиры придерживаются его принципов. Этот путь делает сильное ударение на познании, проницательности и личной дисциплинированности. Как полагают последователи пути, благодаря бесконечному терпению, которым якобы обладал Каин, приходит возможность медленно совершенствовать себя.

Этика Пути.

• Разыскивайте историю Каина. Учитесь на примере его поступков.

• Развивайте свою силу воли и инстинкты хищника. Зверя, как и прочие проявления вампирского бытия, необходимо подчинить.

• Забирайте витэ недостойных, чтобы приблизиться к Каину. Усмиряйте это накопление осознанием своего собственного потенциала, чтобы не принимать Проклятие как должное.

• Примите нужды вашего нового состояния; отбросьте прочь утраченную человечность.

• Изучайте ваши умения и умения Каина, чтобы понять, что вам соответствует. Исследуйте границы и смысл вампиризма.

Иерархия грехов Пути Каина.

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Не проводить в исследованиях или познании каждую ночь, вне зависимости от обстоятельств	Поиск истины требует преданности
9	Не наставлять других вампиров на Путь Каина	Все вампиры должны получить возможность исследовать свой потенциал
8	Дружить или сосуществовать со смертными	Каин отстранился от смертных; так должны поступать и все вампиры
7	Выказывать неуважение к другим исследователям Каина	Все Дети Каина заслуживают уважения, благодаря своему наследию, до тех пор, пока они стремятся познать себя
6	Не оседлать волну Безумия	Направляйте Зверя; не позволяйте ему направлять вас
5	Поддаться Алому Ужасу	Подчиняйте свой страх. Ужас — это для низших существ
4	Не диаблеризировать «человечного» вампира	Те, кто не исследуют свой потенциал, теряют право на этот потенциал
3	Не испытывать регулярно пределы способностей и Дисциплин	Развивайте свои способности до предела, чтобы выявить свою истинную природу
2	Не искать знаний о вампирах, когда предоставляется возможность	Каждый обрывок сведений добавляет кусочек к головоломке бытия не-мёртвых
1	Отрицание вампирских потребностей (отказываться питаться, проявлять сочувствие или не исследовать свои вампирские способности)	Чтобы быть вампиром, необходимо удовлетворять свои вампирские потребности

Добродетели.

Вампиры Пути Каина придерживаются добродетелей Убеждённости и Инстинктов.

История.

Путь Каина зародился в начале 16-ого века, когда вампиры во время Ренессанса стремились к новым способам проникновения в суть личного просветления. Многие вампиры нуждались в системе саморазвития, которая обходила бы ограничения гуманистических воззрений, поскольку человеческая мораль конфликтовала с вампирской природой. Этот путь привлек множество последователей в течение следующих 200 лет, поскольку многие вампиры считали Каина идеальной личностью. С приходом времён Просвещения этим путем начали пренебрегать в пользу более новых. Некоторые вампиры сохранили дисциплину и прилежание, необходимые, чтобы придерживаться данного пути, поэтому круг его последователей сократился до небольшого, но весьма уважаемого. Оставшиеся Ноддисты сохранили почётное место в Шабаше и продолжили вербовать самых интеллектуальных и проницательных новичков. Поскольку современный Шабаш выбирает большее число птенцов, основываясь на их личном потенциале и достижениях, этот путь переживает приток новых последователей.

Современная практика.

Этот путь подходит вампирам, больше всего склонным к самоанализу и рефлексии; по сути, все члены Шабаша придерживаются элементов теории (если даже не практики) данного пути. Последователи сосредоточены на личном росте, но также возглавляют крестовые походы и Военные Партии, чтобы заполучить тайные знания и могущественное витэ старейшин. Вдобавок, многие из приверженцев пути присматривают и участвуют в ритуалах и играх, знаменующих историю вампиризма. Ноддисты несклонны случайным образом Обращать во время войны, вместо этого предпочитая тщательно выбирать новичков из числа многообещающих смертных. В последнее время многие Ноддисты отказались от исследований в пользу кочевых стай, наблюдая мир и имитируя скитания Каина. Многие из этих «странствующих» Ноддистов путешествуют по земному шару в погоне за крохами сведений и опыта вампирского бытия в различных районах.

Описание последователей.

Ноддисты часто бывают замкнутыми и образованными, обладают хорошим знанием истории и стремлением к самопознанию. Последователи пути не слишком пытливы в смысле поиска дедуктивных решений проблем; вместо этого они изучают традиции и исторические события в надежде найти ответы на свои вопросы. Каиниты, исповедующие данный путь, часто демонстрируют значительное самообладание. К тому же, Ноддисты склонны вступать в дискуссии с другими вампирами, чтобы понять, как остальные каиниты воспринимают Проклятие. Отступники-Ассамиты, Змеи Света, отступники-Тореадоры и отступники-Вентру, составляющие большинство последователей пути, обычно занимают в Шабаше позиции духовной власти, вроде священников стай или епископов. Многие другие каиниты считают приверженцев данного пути надменными и самодовольными.

Следование Пути.

Сыны и Дочери Каина всегда должны стремиться к сведениям, касающимся вампирского бытия — с помощью опыта, личного роста и поисков оккультных познаний. Диаблери, развитие Дисциплин и улучшение самообладания — всё это подходящие средства для оттачивания вампирской сущности. Ноддисты редко участвуют в политике Шабаша, вместо этого предпочитая направлять стаи на поиск новой информации и опыта. Они также выступают в качестве священников, которые ведут вампиров на поиски понимания — и развития — своего не-мёртвого бытия. Приверженцы пути направляют собственным примером, принимая свою чудовищную природу и стремясь приспособить себя к своему отличию от людей, а затем помогая другим вампирам сделать то же самое Ноддисты не мешкают, делясь своими откровениями, чтобы все вампиры получили возможность стать ближе к Каину; однако, и напротив, они надёжно хранят опасные тайны, чтобы не допустить злоупотребления ими.

Предпочитаемые Способности: Вампиры, придерживающиеся Пути Каина, склонны к занятиям наукой и философией. Последователи в первую очередь ценят Знания — особенно Оккультизм и различные Познания — но Ноддисты должны быть способны развивать весь потенциал вампирского тела, поэтому освоение Выживания, Ближнего боя и Атлетики также поощряется. Вдобавок, участвующие в диспутах предпочитают развивать Экспрессию, Хитрость и Лидерство.

Предпочитаемые Дисциплины: Последователи Пути Каина предпочитают Дисциплины, считающиеся «естественными» для вампиров, вроде Прорицания и Присутствия. Дисциплины, усиливающие физическое тело – Стремительность, Стойкость и Могущество — ценятся особенно. Некоторые Ноддисты не любят пользоваться Дисциплинами, которые не прописаны чётко в Книге Нод, вроде Тауматургии или Серпентиса, утверждая, что эти

Дисциплины не соответствуют развитию Каина. Другие последователи пути полагают, что подобные Дисциплины просто олицетворяют возросшее понимание вампирского бытия. Большинство Каинитов этого пути придерживаются Дисциплин, перечисленных Каином в ранних фрагментах Книги Нод, просто в силу примера.

Путь Катари

Зло приходит в этот мир во множестве обличий. Будучи предвестниками Проклятия Отца, вампиры — первопроходцы всех этих обличий.

- *Фабриция Котрерас, архиепископ Майами*.

Прозвище: Альбигойцы.

Основы веры: Путь Катари возник из катарской ереси Средневековья. Дуалистическая философия, доктрина катаров утверждает, что мир в равной части был создан добрым («светлым») творцом, ответственным за добродетели и духовное, и злым («тёмным») творцом, который служил противопоставлением, создавая материальный мир и его пороки. Настоящие катары верили, что душа — это суть всего, что в людях есть чистого, а материальное тело — оболочка, испорченная физическим миром. Катары указывали на благородные стороны духа — сострадание, жертвенность, честность и тому подобное — как на доказательство того, что единственное истинное добро лежит в неосязаемом. Материальный мир, с его страданиями и отчаяньем, несет в себе явные изъяны и недостатки. После многочисленных гонений эта дуалистическая доктрина исчезла из мира смертных, сокрушенная папскими эдиктами о ереси. Через несколько лет вампиры, которых привлекали принципы философии, переняли их для себя.

По мнению вампиров, которые следуют этим путем, немёртвые — приспешники злого творца, которым дали вечное существование, чтобы искушать других соблазнами материального мира. Последователи пути верят, что они выполняют предназначение существ, привязанных к материальному миру посредством вампирского бессмертия. Поскольку вампирам было отказано в духовном царстве смерти, Альбигойцы полагают, что должны служить порокам физического мира. Поэтому они стремятся распространять зло и испорченность, считая беззаконие своим естественным состоянием.

Однако у Альбигойцев имеется безукоризненный кодекс зла, которому они следуют. Их путь — вовсе не путь бесцельной аморальности. Взяв воззрения настоящих священников катаров и извратив их, эти вампиры осознанно стремятся к распространению зла. Они жадно ищут грехи алчности, похоти, гордыни и так далее. Катары Шабаша нацелены на материальное богатство и удобства, и поощряют других быть такими же. Вампир может выполнять свое истинное предназначение, лишь приняв изъяны, присущие своему состоянию и материальному миру, приняв свои обязанности поставщика чужих грехов. Таким образом последователи Пути Катари иронически находят духовность в извращённости.

Этика Пути.

• Погружайтесь в порок. Богатство, чувственность и осязаемая власть — вот критерии материального мира.

• Вводите других в искушение. Ваша задача — способствовать разложению в мире.

• Даруйте Проклятие Каина осенённым великой страстью. Не-жизнь — злое проклятие, но обладатели большой греховности могут хорошо распорядиться ею.

• Весь материальный мир испорчен. Ожидайте предательства и зла, поскольку почти все испорчены заодно с ним.

• Ваша роль как создания зла предопределена. Примите её и исполняйте своё предназначение.

• Смерть просто ведет к реинкарнации. Смертные возвращаются после того, как вы убиваете их. Однако вы должны избегать Окончательной Смерти, поскольку, умерев, вернётесь в виде смертного.

Иерархия грехов Пути Катари.

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Проявить самообладание	Ваше призвание - крайности, а не умеренность
9	Выказывание доверия	Используй сам, или используют тебя
8	Не одарить Проклятием чрезвычайно порочного или добродетельного	Развращенные могут служить злу лучше в виде вампиров; добродетельных может победить Проклятие
7	Не оседлать волну Безумия	Зверю, как и своей высшей половине, следует потакать
6	Действовать против другого Альбигойца	Те, чье предназначение схоже, должны выполнять это предназначение, а не ссориться между собой
5	Убийство под влиянием страсти	Убийство не служит великой цели; мёртвые не способны запятнать свои души
4	Пожертвовать собственным удовольствием ради чужого удобства	Потворствуйте физическим удовольствиям, а не бескорыстным поступкам
3	Воздерживаться от потворства желаниям	Материальный мир - место для удовлетворения плоти
2	Случайное убийство	Убийство смертного освобождает его от возможности навлечь на себя проклятие
1	Поощрять других проявлять самообладание	Вампиры - создания зла; предназначение вампира - развращать, а не спасать

Добродетели.

Путь Катари потворствует пороку и безнравственности, таким образом требуя сильной Убеждённости и Инстинктов.

История.

Путь Катари вырос из последствий Альбигойских Крестовых походов в 13-ом веке. Манихейская вера в дуализм повлияла на некоторых членов Церкви, вызвав 30-летнюю войну, которая по мнению многих привела к созданию человеческой Инквизиции. После того как вампиры-альбигойцы возродились после Крестовых Походов, они разработали эту систему морали, руководствуясь логическими выводами своей философии, воспринимающей вампиров как существ, привязанных к материальному миру, и таким образом проводников зла, в то время как души людей обладали лишь склонностью к добру. Скоро многие вампиры взяли на себя выполнение «обязанности» по разложению смертного мира. В последующие годы путь менялся, включая в себя более широкий спектр философий и менее формальные религиозные оттенки, и в итоге получил признание в Шабаше в ходе формирования секты. Путь видоизменялся во время внутренних противостояний в секте и продолжал демонстрировать способность к адаптации, сохраняя основу веры — то, что вампиры являются поставщиками пороков материального мира. Изрядное число членов Шабаша по-прежнему видят своё предназначение в заботе об удовольствии — и проклятии.

Современная практика.

Альбигойцы вводят других в искушение, лишая душу чистоты. Среди Альбигойцев можно найти равно и неонатов, и старейшин. Многие последователи пути воспринимают быстротечный, загнивающий современный мир как признак успеха сил злого творца, и ищут ещё более трудных новообращённых, как среди смертных, так и среди вампиров.

Описание последователей.

Альбигойцы гедонистичны и импульсивны, но они верят, что служат предназначению. Последователи этого пути не ленивы; наоборот, они выполняют свои обязанности с фанатичным рвением. Каждый Альбигоец считает своим долгом воплощать грехи материального мира и делиться этими благами и удовольствиями с другими. Среди членов Шабаша Катари поощряют окружающих исследовать свои чудовищные натуры и распространять этот гедонизм среди смертных.

Следование пути.

Катари обычно необузданны, увлечены низостью и удовольствиями. Они воспринимают смертный мир как огромную игровую площадку, где могут утолять свои низменные нужды, и подталкивают к этому и других. Веря в то, что являются слугами аморальности, последователи этого пути как обычно крайне социальны, содействуя другим и используя их, чтобы те помогали распространению развращённости.

Распространенные способности: Последователи Пути Катари безраздельно погружаются в порок и стяжательство, и стараются распространять эту невоздержанность как можно шире. Таким образом, наиболее полезны Социальные Способности, вроде Хитрости и Знания Улиц. Некоторые Альбигойцы также пользуются Финансами и Бюрократией для зарабатывания денег, ведь деньги делают не-жизнь более приятной. Некоторые из более склонных к науке Альбигойцев занимаются Оккультизмом и Академическими знаниями, чтобы исследовать истоки пути.

Предпочитаемые Дисциплины: Альбигойцы предпочитают Дисциплины, которые позволяют им выполнять их жестокое предназначение.

Доминирование и Присутствие ценятся выше всего благодаря способности принуждать смертных к сотрудничеству. Они также высоко ценят Дисциплину Анимализм, поскольку та отражена в Священном Писании, из которого последователи пути заимствуют некоторые из своих убеждений.

Путь Смерти и Души

Душа — единственная вечная константа. Изучать предназначение души с помощью её взаимодействия с обыденным — вот высшее призвание бытия.

- *Аниса Марианная Лопес, философ Предвестников Черепов*.

Прозвище: Некрономисты.

Основы веры: Будучи душами, запертыми в неумирающих телах, вампиры — это существа, застрявшие на пересечении материального мира и следующего плана. Некрономисты изучают процесс смерти и его логическую предпосылку — судьбу души. Если люди — это живые проявления духа, то вампиры заперты между жизнью и истинной смертью: трупы в ожившем теле, со сверхъестественными способностями и нечеловеческими потребностями. Чтобы понять смысл существования, считают Некрономисты, необходимо развить понимание души и её природы, а также средств, с помощью которых душа взаимодействует

с телом — особенно средств, посредством которых душа освобождается от своей смертной оболочки, переход во смерть.

Обратив свое внимание на поиск знаний, Некрономисты отрицают собственного не-живого Зверя и вместо этого стремятся к просветлению. Будучи единственной вечной константой бытия, душа хранит в себе ключи как к жизни, так и к не-жизни.

Некрономисты пытаются постичь перемещения души и множество сопутствующих этому состояний. Поскольку душа вечна, утверждают приверженцы пути, она должна содержать основные элементы бытия. Из этих основополагающих истин исследователи данного пути надеются вывести причины материального существования и вампиризма. Постижение загадок вселенной является основной задачей души, говорят они; сознательное понимание — это способ вселенной исследовать себя, и поэтому приверженцы пути изучают душу, из которой и берёт начало самопознание.

Некрономисты придерживаются мнения, что сердце — физическое вместилище души, и что вся сила исходит из души. Поэтому восприимчивость вампиров к кольям, пронзившим сердце, основывается на мистическом разделении тела и души посредством дерева, некогда органического, но тем не менее крепкого элемента. Схожим образом, кровь, истекающая из места сосредоточия души, является проводником жизни и духовной силы; хотя не-живые тела не умеют производить кровь, вампиры могут заимствовать природную силу крови и сливать её с духовными способностями своих запертых душ.

Этика Пути.

• Смерть — это процесс, посредством которого душа возвращается в своё свободное состояние. Изучайте и постигайте этот переход.

• Всё материальное бытие — это отражение модели духа. Раскрывайте основы бытия, постигая работу духа.

• Не бойтесь Окончательной Смерти. Душа бессмертна.

• Мысли и чувства отражают сокрытую душу. Анализируйте сознание, чтобы постигать уникальное устройство каждой души.

• Во всём содержится кусочек головоломки бытия. Изучайте всё, чтобы собрать все кусочки.

• В религии и оккультизме ищите ключевые истины, относящиеся ко всему бытию.

Иерархия грехов Пути Смерти и Души.

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Привязанность к материальному миру	Материальный мир всецело эфемерен и обладает ограниченной полезностью для обретения понимания
9	Выказывать страх перед Окончательной Смертью	Все души возвращаются в цикл. Окончательная Смерть — это не смерть души
8	Руководствоваться эмоциями	Эмоции можно изучать, как проявления души, но они бесполезны для развития конструктивного понимания
7	Поддаться Безумию	Побуждения Зверя не ведут к просветлению
6	Не убить, когда это полезно	Сделайте смерть инструментом. Убивайте выборочно и извлекайте урок из смерти жертвы
5	Не стремиться к просветлению	Смысл пути в том, чтобы умножать знания
4	Выказывать отвращение к смерти	Смерть — это дверь между материальным и вечным. Её следует принять и познать

3	Демонстрировать сочувствие	Страдания — это шаг к неизбежной смерти
2	Убить, не исследуя затем смерть	Убийство не обеспечивает возможностью умножить понимание
1	Без нужды предотвратить смерть	Всё на свете должно умереть. Не вмешивайтесь во вселенский цикл

Добродетели.

Некрономисты исповедуют добродетели Убеждённость и Самоконтроль.

История.

Путь Смерти и Души — первый из признанных путей Шабаша, сформированный Цимисхами, которые создали его на основе практик древних вампиров, исследовавших смерть, путь обеспечил альтернативными средствами восприятия бытия, такими, где традиционная мораль (с точки зрения данного пути) была просто порождением низших душ. В сочетании с подъёмом философской мысли во время Просвещения, принципы пути распространились среди многих духовно и рационально ориентированных вампиров. В нынешние ночи у пути есть небольшое, но верное число последователей в рядах Шабаша и даже среди некоторых других вампиров.

Современная практика.

Приверженцы Пути Смерти и Души участвуют в сложных ритуалах, созданных, чтобы выявить строение души. Распространены забавы, связанные с пытками и испытанием выносливости, поскольку Некрономисты верят, что боль и ярость являются чистым и незамутнённым проявлением духа. Некрономисты стремятся контролировать себя даже в приступе голода или боли, исследуя пределы своей ментальной стойкости. Изучение смерти также высоко почитается среди последователей данного пути, и изысканные жертвоприношения как смертных, так и вампиров, равно ценятся за прозрения, которые они обеспечивают. Некрономисты сознательно мучают своих жертв, чтобы пробуждать взрыв чувств и вызывать томительный дисбаланс, который подталкивает душу умирающей жертвы остаться, связанной собственным ужасом и страданием. Переход от плоти к духу в итоге является основным ключом к постижению души, утверждают Некрономисты, и они разрабатывают опыты, чтобы тщательно наблюдать и изучать этот переход.

Описание последователей.

Некрономисты, как правило, любознательны, бесстрастны и крайне интеллектуальны. Пусть они и не отрицают свои эмоции, они активно анализируют даже собственные реакции в поисках свидетельств природы души. Некрономисты до крайности духовны, хотя в то же время и сдержанны; эмоции, здравый смысл и вера — это всё лишь инструменты в поиске истинного понимания. Многие обладали болезненной спиритической склонностью при жизни, и продолжают свои исследования даже и в не-жизни. Последователи данного пути редко вступают в дружеские отношения или привязанности, но они непоколебимо верны своим союзникам, и не склонны терпеть полумеры и колебания. Члены Шабаша на этом пути происходят в основном из числа Предвестников Черепов, Цимисхов и антитрибу Малкавиан и Тореадоров.

Следование Пути.

Некрономист должен быть открыт для всех форм интеллектуальных исследований. Эмоции затрудняют вынесение правильных суждений (и поэтому не могут быть средством для получения верных выводов), но являются частью самопознания, и поэтому их необходимо признавать. Последователи пути сосредоточенны и решительны. Нет места для

неуверенности или колебаний; раскрытие основ души требует исключительной преданности. Некрономист ни в коем случае не должен избегать ничего, что приведёт к более глубокому познанию души, в том числе и смерти. Развитие собственного понимания души всегда является приоритетным; привязанность к материальному миру — это привязанность к эфемерному и, в конечном счёте, неполноценному бытию.

Предпочитаемые Способности: Очевидно, что знания о смерти, загробной жизни и судьбе души являются для последователей данного пути первоочередными. Они крайне гордятся своими познаниями Оккультизма, Образования, Исследования и другими интеллектуальными устремлениями. Некрономисты также изучают, как состояние физического тела влияет на дух, поэтому развивают знание Медицины.

Предпочитаемые Дисциплины: Постижение мира духов обеспечивают Дисциплины, которые позволяют вампиру почувствовать души мёртвых и взаимодействовать с ними. Поэтому Некрономисты часто изучают Прорицание, Некромантию и Тауматургию. Вдобавок, собственные страдания даруют потрясающее понимание (вместо чужеродного знания, получаемого от других), и многие Некрономисты осваивают Стойкость, чтобы испытывать пределы своей собственной выносливости.

Путь Откровений Зла

Служите надлежащим хозяевам, и они освободят вас от ваших нежеланных оков

- *Сол Джорам, жрец Шабаша и инферналист*.

Прозвище: Развратители, Рабы.

Основы веры: Вампиры — всего лишь проявление сверхъестественного зла в мире. Пусть вампиры и являются существами, наделёнными великой силой и безнравственностью, они бледнеют по сравнению с воистину древними существами, которые обитают в Аду под царством мёртвых. Это и является мировоззрением Развратителей: все вампиры — лишь пешки демонов Преисподней, и истинное место вампира — в осознании превосходства этих инфернальных хозяев. Некоторые Сородичи наслаждаются собственной недоброй сущностью и распространяют вокруг свои мерзостные принципы, но они считают себя владыками порока. Истинные владыки, как нашептывают Развратители, это создания, сотворённые из духовной сущности зла, демоны, порабощающие и пожирающие человеческие души.

Чтобы исповедовать Путь Откровений Зла, Сородич должен верить, что роль вампира — быть служителем великого зла, а демоны и инфернальные сущности занимают место высших предвестников развращения, распространяемого вампирами. Все Развратители выбирают одного или нескольких инфернальных «покровителей» и разносят конкретный подвид яда, одобряемый их демоническими владыками. Вампиры утверждают, что получают великие силы и место в инфернальной иерархии, в обмен на полную рабскую зависимость и принесение в жертву собственных душ (и душ своих жертв). С помощью подобных соблазнов Развратитель разносит собственный подвид яда среди окружающих, стремясь в итоге обратить других вампиров себе на службу, чтобы они заняли законное (и подчинённое) место в иерархии Ада.

Поскольку приверженцы Пути Откровений Зла посвящают себя различным демоническим владыкам, они, как ни парадоксально, контролируют себя, служа интересам своих покровителей. Естественно, прочие вампиры ненавидят Развратителей и боятся их; Камарилья считает инферналистов угрозой безопасности и Маскараду, а Шабашу отвратительны все, кто добровольно отдаёт себя в рабство некоей высшей неведомой силе, будь то архидемон или Патриарх. Со своей стороны, большинство последователей Пути

Откровений Зла считают, что обе этих организации глупы и заблуждаются из-за неспособности признать инфернальных владык и мнимой «нравственности», неважно, проявляется ли она в виде упрямой защиты Камарильей Маскарада, оберегающего как людей, так и вампиров, или в виде священного похода Шабаша ради освобождения вампиров от тирании старейшин. Так или иначе, Развратители потихоньку вращаются и в тех, и в других кругах, незаметно распространяя влияние своих хозяев и подстраивая падение старейшин, выступающих против них.

В целом, Путь Откровений Зла выбирает внутреннее зло в качестве орудия внешней тьмы. Адепты пути исповедуют его различными способами, но все они обменяли свои души на шанс возвышения в иерархии, основанной на безнравственности и пороке. С помощью служения злу Развратители стремятся возвыситься над прочими вампирами — которых, по их мнению, однажды поставят на колени адские владыки.

Последователи более строгих этических кодексов считают Развратителей тронутыми и достойными осмеяния. К чему такие показные проявления подросткового и мелкого «зла»?

Этика Пути.

• Вы — служитель великих сил зла. Служите им хорошо, и возвыситесь.

• Вы должны убеждать других вампиров в правоте вашего дела. Используйте ложь и усугубляйте их слабости.

• Боритесь против вампиров, которые способны сражаться за подобие чести или добродетели. Они заблуждаются.

• Никогда не раскрывайте ваших истинных мотивов. Другие не смогут ничего предпринять против вас, если им неизвестно, каких целей вы добиваетесь.

• Допустимо ввязываться в интриги со служителями других демонов, но верность вашему хозяину — и прочим его приспешникам — должна быть абсолютной.

• Используйте Зверя как орудие распространения вашего зла.

Иерархия грехов Пути Откровений Зла.

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Сохранение хоть какого-то подобия добродетельности и чести	Изображайте доброту, но даже и не думайте, будто являетесь чем-то большим, нежели служителем великого зла
9	Пропустить еженощную молитву	Верное служение требует постоянного подтверждения
8	Помогать другим, когда это не служит вашей выгоде	Сочувствие и помощь - всего лишь способы добиться, чтобы другие оказались у вас в долгу
7	Упустить возможность добиться мирской силы	Сила в материальном мире — это средство, с помощью которого проявляется воля инфернальных хозяев
6	Руководствоваться своими собственными интересами	Воля хозяина куда важнее вашей собственной
5	Не сотрудничать с другими последователями вашего хозяина	Волю хозяина лучше исполнять, объединившись против ваших недругов
4	Упустить возможность добиться целей вашего хозяина	Осуществляйте волю ваших хозяев при любой возможности
3	Открывать инфернальные тайны непосвященным	Никогда не открывайте чужакам истинные мотивы вашего хозяина, чтобы его нельзя было победить
2	Не развращать или не уничтожать других вампиров	Все вампиры должны осознать свою задачу в качестве служителей зла или быть уничтоженными

1	Неподчинение вашему инфернальному хозяину	Вы должны служить интересам вышестоящих злых сил

Добродетели.

Путь Откровений Зла придерживается Убеждённости и Инстинктов.

История.

Хотя многие и полагают, что Путь Откровений Зла был основан группой инферналистов-Бруджа в начале 17 века, или даже был элементом средневекового культа смерти, истина заключается в том, что вампиры, как и люди, посвящали себя служению инфернальным силам с незапамятных времён. Однако настоящее создание кодекса этого пути и его философии произошло ко временам Ренессанса. Чтобы могла существовать идея философии, посвятившей себя служению злу, необходимы были возможности упорядоченных доктрин Но даже при таком раскладе современные Развратители далеки от единства, и группа служителей одного демона столь же склонна действовать против другой шайки Развратителей, сколь и объединить с ней свои силы.

Инферналисты данного пути страдают от руки Шабаша, который для их уничтожения создал свою собственную Инквизицию. Тем не менее, бесчеловечность многих членов Шабаша делает их куда более лёгкими жертвами для Развратителей, чем более сдержанные и (иногда) человечные представители Камарильи. Со стремительным приближением Геенны Развратители трудятся ещё более усердно, чтобы заполучить новых обращённых и расширить своё влияние.

Современная практика.

Пусть у Развратителей и нет единой структуры, у них имеются общие практики. Большинство из них участвуют в низменных ритуалах, в ходе которых приносят жертвы своим тёмным владыкам. Хотя человеческие жертвоприношения и распространены, они ни коим образом не являются универсальными — для инферналистов значение заключается в самой символике жертвоприношения, и таким образом человеческое жертвоприношение в действительности является принесением в жертву общности, нравственности и свободы воли. Вдобавок, все Развратители занимаются тем, что приводят новую паству — посредством принуждения или насилия. Искушение властью без какой-либо ответственности перед совестью для многих вампиров и людей является заманчивым. Разумеется, обобщение практик Развратителей возможно лишь ввиду того, что многие из их инфернальных хозяев жаждут схожих видов поклонения. Так или иначе, верный инферналист подтверждает своё религиозное рвение каждую ночь; тёмные силы славятся непредсказуемостью в отношении тех, кто проявляет признаки ослабления веры.

Развратители обожают использовать пешек и посредников, особенно введённых в заблуждение простаков. Последователи данного пути редко Обращают других — зачем порождать потенциальную угрозу своей собственной власти? — но они помногу пользуются узами крови, как среди смертных, так и вампиров.

В целом, Развратителей можно найти в самых испорченных слоях общества.

Распространение опасных болезней, похищение и пытки семей, разработка картелей, обслуживающих пороки и наркозависимости — у каждого из Развратителей есть специальность, форма зла, отточенная и отработанная до идеально-возвышенной абсурдности. Развратители Декани (повелителей болезни) потворствуют резкому разрастанию трущоб вроде расположившихся вокруг Мехико районов лачуг, где люди

задыхаются в собственной грязи и зловонии. Дети Чикаса Расщеплённого (демона раздора) аккуратно способствуют эмоциональным противоречиям и напряжению между друзьями и знакомыми, пока их страсти не высвободятся во взрыве убийств и террора. Служители Нальпеггората взращивают культы омерзительных последователей, кормящихся сцеженным мозговым веществом тех, кто не угодил тёмным хозяевам, обещая власть и вечную жизнь тем, кто останется непоколебим. Наступающее тысячелетие несомненно будет тёмным, и Развратители насаждают свои семена в перезрелом мире, который должен взорваться собственной гнилью.

Описание последователей.

«Типичный» Развратитель умён, обаятелен и беспощадно аморален. Такие Развратители пользуются своим обаянием и умом, чтобы приводить менее одарённых (и конкурентоспособных), но по-прежнему полезных приспешников в стадо. Они обычно избирают подобных рабов за физическую мощь и лёгкую управляемость посредством обещаний власти. Оба этих подвида тщательно маскируются под вампиров из общества, господствующего в конкретном районе. Нередко Развратитель ведёт «двойную не-жизнь», выступая в качестве скромного, но верного члена вампирской секты, одновременно тщательно скрывая свои личные занятия.

Следование Пути.

Все Развратители должны быть готовы ставить желания своих хозяев превыше собственных. В любой момент Развратителя могут призвать на службу в качестве орудия, или даже пищи для его инфернального владыки, и он должен подчиниться без каких-либо сожалений. Этот долг никогда не ослабевает. Каждая цель, каждое желание последователя этого пути должно быть направлено на продвижение его демонического покровителя. Развратители должны распространять волю и влияние своих повелителей всё время и при любой возможности приводить в паству новобранцев.

У каждого из инфернальных владык есть собственное поле деятельности; большинство из них подразделяются по конкретной форме общепризнанного «зла». Таким образом, служитель Повелителя Болезней обязан аккуратно распространять мор и саботировать медицинские достижения, в то время как агент Князя Насилия побуждает окружающих на безумные разрушения и вступление кровавый бой при любой возможности. Наиболее умелые Развратители добиваются целей своих владык незаметно, через посредников; служитель, который ударяется в серию громких убийств по шести штатам, лишь привлечёт к себе нежелательное внимание, в то время как Развратитель, незаметно подталкивающий окружающих к проявлениям насилия, в ещё большей степени способствует делам своего хозяина — и может уцелеть, чтобы продолжать и дальше распространять зло.

Распространённые Способности: Наиболее проницательные и знающие приверженцы данного пути развивают Познание Оккультизма. Хитрость, Этикет, Запугивание и Эмпатия также полезны в привлечении неофитов или сокрытии своей истинной натуры. Развратители, больше ориентированные на бой, осваивают Борьбу, Уклонение и Ближний бой, чтобы защитить себя, если дело дойдёт до физической конфронтации.

Предпочитаемые Дисциплины: Последователи Пути Откровений Зла защищают себя, добывая сведения с помощью Прорицания и создают узы верности с помощью Присутствия. Многие также изучают и Тауматургию, завещанную их адскими хозяевами.

Путь Дикого Сердца

Я охочусь, я убиваю, я питаюсь. Никакие обычаи или цивилизация не ограничивают меня; никакие стены или ловушки не держат меня. Я — сила природы и вечный хищник.

- *Гента Шейл, кочевник Шабаша.*

Прозвище: Звери.

Основы веры: Вампиры — идеальные охотники, бессмертные и неуязвимые. Внутренний Зверь — это всего лишь проявление инстинктов хищника. Отрицать свои атавистические проявления — это идти против велений природы, или по крайней мере так считают последователи данного пути. Вампир может выжить, лишь придерживаясь своей глубинной натуры и принимая чудовищные позывы, сопутствующие состоянию не-жизни. Хотя Звери и не наслаждаются своим хищничеством, они и не избегают его. Научившись принимать роль охотника и, таким образом, познав истинное назначение не-жизни, вампир становится подобен животному: дикому, хищному, но в итоге занимающему своё настоящее место.

Последователи этого пути считают, что Зверь — это естественная часть вампирского бытия, и её необходимо кормить. Однако вампир разумен, и хитрый охотник более эффективен. Поэтому важно найти равновесие между Зверем и Человеком — звериная хитрость и порочные инстинкты вампира являются отличными орудиями выживания, будучи укрощёнными рассудительностью и проницательностью разума. Время от времени удовлетворяя нужды Зверя, вампир, как это ни забавно, обретает большую степень контроля над собой.

Вампиры Пути Дикого Сердца (иногда называемого Путём Зверя) не видят особой пользы в атрибутах цивилизации или культуры. Современные транспортные средства и оружие практически не нужны вампиру, поскольку не-живой облик обеспечивает всеми необходимыми инструментами для выслеживания и убийства. Увёртки и политика — ничтожные заботы; политиканство не наполнит кровью вашу глотку. Вампиры созданы, чтобы охотиться и убивать, и последователи данного пути превосходно умеют и то, и другое.

Этика Пути.

• Ваша первоочередная забота — выживание.

• Политика или технология только мешают охоте.

• Научитесь находить баланс в отношениях со своим Зверем. Предпринимайте жестокие поступки, необходимые для выживания, но сохраняйте свой интеллект и хитрость.

• «Мир природы» — это иллюзия. Всё на свете должно жить в соответствии со своими проявлениями, и даже цивилизация естественна, поскольку это проявление человечества.

• Пусть огонь и может убить вас, вы способны побороть свой страх, чтобы убивать тех, кто может использовать его против вас.

• Существуете ли вы в одиночку или в стае, ваша преданность должна быть безоговорочной. У вас нет времени на изменение верности.

Иерархия грехов Пути Дикого Сердца.

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Охотиться с помощью чего-либо, кроме собственных вампирских способностей	Идеальному охотнику не нужны инструменты
9	Заниматься политикой	Политическая борьба не обеспечивает пропитанием
8	Оставаться рядом с огнём или солнечным светом,	Нет смысла заигрывать с Окончательной

	кроме как для убийства врага	Смертью
7	Действовать чрезмерно жестоко	Смерть естественна; питание — естественно. Жестокость и пытки — нет
6	Не охотиться, испытывая голод	Назначение вампира — питаться
5	Не поддержать свою стаю	Поддерживайте свою семью, и она поддержит вас
4	Убивать без необходимости	От мёртвого сосуда нельзя будет кормиться в будущем
3	Не следовать своим инстинктам	Инстинкт — основа натуры хищника
2	Убить существо ради какой-либо цели, кроме выживания	Смысл убийства — питание
1	Отказаться убить ради выживания	Вампиры — охотники; все остальные — дичь

Добродетели.

Путь Дикого Сердца исповедует добродетели Убеждённость и Инстинкты.

История.

Путь Дикого Сердца вырос из древних кодексов, с помощью которых вампиры-берсеркеры принимали свою животную природу. Изначально исповедуемый Гангрелами, путь распространился и на немногочисленных других вампиров, научившихся облагораживать свои хищные привычки. Этот путь никогда не был популярен, но круг его приверженцев оставался неизменным в течение веков, даже после того, как он был принят Шабашем. В ходе лет путь изменился весьма незначительно. Звери не видят истинной нужды «приспосабливать» путь к современности.

Современная практика.

У Зверей нет настоящей организации, и они редко участвуют в любых согласованных обрядах или традициях. Однако некоторые кочевые стаи состоят преимущественно из последователей этого пути, ведущих существование бродячих охотников. Когда Звери встречаются, они часто не отказываются потешить себя гангрельским обычаем обмена историями или небольшим тренировочным боем. Звери также служат в качестве устрашающе эффективных убийц в Шабаше; если они присягнули на верность, она будет бесспорной. Звери, полагающие, что некий индивидуум является угрозой для них или для их стаи, неумолимы в выслеживании и уничтожении противника, и по этой причине некоторых Зверей избирают в качестве лидеров Военных Партий.

Описание последователей.

Большинство Зверей мало озабочены модой или нарядом и вместо этого выбирают удобную одежду, которая хорошо подходит для охоты. Некоторые Звери вообще пренебрегают украшениями и одеждой, но таких мало. Последователи пути часто глубоко настроены на своё окружение и чувства, и подобные личности нередко постоянно внимательно прислушиваются и наблюдают за окружающим пространством, или даже всё время находятся в неустанном медленном движении и втягивают воздух, чтобы уберечься от подкрадывающихся врагов. Этого пути придерживаются многие Гангрелы, и у них неизменно имеется множество черт животного, которые они и не стараются скрыть. Наиболее частые последователи данного пути — Гангрелы Шабаша; Сельские Гангрелы, безусловно, составляют основную массу приверженцев пути, хотя некоторые Городские Гангрелы также считают себя «городскими хищниками». Некоторые члены антитрибу Равнос, немногочисленные члены антитрибу Носферату и горстка других вампиров также следуют этим путём. Большинство Ласомбра и Тзимици считают этот путь

невдохновляющим, и поэтому полностью пренебрегают им. Последователей пути уважают за их охотничьи умения, но у них нет реальных лидерских позиций в Шабаше.

Следование Пути.

Звери всегда должны распознавать свою хищную природу и потакать ей. Поэтому последователи пути стремятся развивать свои охотничьи умения. Звери не испытывают особого желания пользоваться ухищрениями технологии, поскольку верят, что форма вампира обеспечивает их всеми способностями, необходимыми для выживания. Увлечение политикой порицается, поскольку существуют куда более важные дела; сила — куда более простое и зачастую более эффективное средство, чем политика. Жалости и состраданию нет места в сердце хищника, и врагов необходимо решительно уничтожать, а товарищей по стае — защищать, поскольку и они в свою очередь защитят тебя. Звери не убивают прихоти ради, но если убийство необходимо, не должно быть никаких колебаний.

Предпочитаемые Способности: Не удивительно, что большинство Зверей — опытные следопыты и охотники. Для этих превыше всего — Выживание, а также Драка и Уклонение. Знание Животных также встречается часто, хотя Звери столь же склонны кормиться животными, как и подражать им. Поскольку они близки к своей глубинной природе, многие последователи пути развивают Эмпатию — не потому, что испытывают сострадание к своей добыче, а чтобы интуитивно понимать мотивы своих жертв. Весьма распространено и Запугивание, поскольку кипящая ярость прямо под поверхностью внешнего спокойствия Зверей воистину ужасающа.

Предпочитаемые Дисциплины: Для последователей этого пути Дисциплины служат орудиями выживания. Анимализм полезен для того, чтобы учиться у младших животных и питаться. Высоко ценится Стойкость, поскольку Зверь должен быть достаточно закалённым, чтобы выживать в любых условиях. Естественное оружие и выгоды при охоте, даруемые Превращением также считаются ценными, а некоторые Звери изучают Затемнение или Стремительность, чтобы стать более быстрыми и скрытными охотниками.

Путь Гармонии

В ранние ночи Путь Дикого Сердца был известен как Путь Гармонии, отражая сильную связь вампира с природой и окружающей средой. Однако когда Шабаш объявил Великий Джихад против Камарильи, среди последователей Пути Гармонии произошёл раскол, так как некоторые из них считали, что методы Шабаша чересчур неразборчивы или аморальны.

Одна из фракции «Гармонистов» превозносила животную природу вампиризма, провозглашая, что краеугольным камнем ночного существования Каинита являются охота, питание и жажда крови. Эти вампиры считали приверженность любым другим моральным принципам нарушением основ звериной природы нежити. Эти вампиры остались с шабашем и стали последователями Пути дикого Сердца.

Другая фракция считала, что вампиры связаны с животными и природой благодаря своей звериной натуре, и что интеллект и эмоции человека нужно балансировать с помощью дикого духа охотника. Эти вампиры отрицательно относились к разрушению окружающей среды Шабашем и его издевательствам над смертными, они не отрицали необходимости охотиться и питаться, так как она являлась базовой, однако они считали излишним разрушать природу и деградировать до такой степени. В большинстве своем эти Гармонисты покинули Шабаш, так как не могли или не хотели совмещать свои воззрения с его тактикой. Многие Гармонисты погибли из-за своей самонадеянности, однако некоторым удалось уцелеть, став независимыми или даже членами Камарильи.

Гармонисты следуют добродетелям Сознательность и Инстинкты. Гармонист не чувствует сожалений по поводу того, что он должен делать по естественным причинам (охотиться, питаться и убивать), однако они уравновешивают свои действия пониманием своего места в природе. Нарушение «природного баланса» является для них серьёзным грехом. Гармонисты часто прекрасно оттачивают охотничьи инстинкты, так как хотят совместить разум человека и порывы зверя в одного ужасающего хищника.

Путь Соглашения Чести

Долг — это бремя, которое исчезает лишь после смерти. Для нас, неумирающих, долг вечен.

- *Азраэль, паладин антитрибу Салюбри*.

Прозвище: Рыцари.

Основы веры: В мире, кишащем испорченностью, злобой и безумием, некоторые вампиры начинают руководствоваться строгим и жестким кодексом поведения. Эти вампиры не копаются в философских вопросах и не развлекаются, ища оправдания своей чудовищной натуре. Вместо этого они сосредотачиваются на единственной основе: чести Порядок, честность и долг - вот девизы этих не-мёртвых, и, пусть и оставаясь чудовищами, они придерживаются стандартов поведения, которые чётко понятны.

Последователи этого пути считают, что не-жизни следует придавать цель и смысл. Эти вампиры в качестве своей руководящей силы выбирают честь. Сосредотачиваясь на строгих правилах и личностном ограничении, Рыцари держат Зверя на привязи. Принятие на себя долга и выполнение налагаемых им обязательств обеспечивает Рыцарей целями, которых нужно добиваться. Связанные собственным кодексом чести, эти вампиры служат своему делу с величайшей преданностью, даже жертвуя собственными не-жизнями.

Не делайте ошибки - вампиры, следующие этим путём, ни в коем случае не сострадательны и человечны. На самом деле они воспринимают людей как нечто чуть большее, чем пища или

скот, не заслуживающих, чтобы на них распространялись принципы чести, налагаемые на других вампиров. Но даже в таком случае Рыцарь никогда добровольно не нарушит своё слово и не отступит от условий соглашения, поскольку подобный поступок станет позором для его чести. Суть обязательства мало что значит для последователя этого пути: важна лишь сила обязательства и жёсткое его определение.

Многие убеждения последователей пути напоминают кодексы рыцарей времен феодализма или бусидо самураев. Рыцари с радостью предпочитают Окончательную Смерть проявлению трусости или предательству своих союзников. А также - воины этого пути придерживаются линии своей фракции и организации с фанатичным рвением. Выставленный против стойкого и упорного противника, одинокий Рыцарь - смертоносный боец-фаталист, а группа рыцарей способна выступить против армии, не страшась смерти.

Этика пути.

• Всегда держите своё слово и выполняйте заключённые соглашения.

• Никогда не проявляйте трусости. Боритесь со своим страхом.

• Долг - превыше личных интересов.

• Ведите себя честно с теми, кто занимает достойное положение. Бесчестные же, напротив, не стоят вашего презрения.

• Всегда отдавайте свои долги.

• Поддерживайте своих товарищей по оружию во всем, если только они не задумали вероломства.

Иерархия грехов пути Соглашения Чести.

Значение	Принцип	Обоснование
10	Неудача в следовании принципам вашей группы	Исполнение истинного долга требует стойкого характера
9	Не оказать гостеприимство вашим союзникам	Гостеприимство и щедрость - богатство души
8	Вести дела с недостойными	Служите примером, а не ввязывайтесь в мелочное и постыдное
7	Не участвовать в ритуалах группы	Традиции и ритуалы - важная часть наследия
6	Неподчинение вашему лидеру	Верность - краеугольный камень иерархии
5	Не защитить ваших союзников	Защищайте тех, кто достоин вашего уважения
4	Ставить личные интересы превыше долга	Исполнение долга - вот предназначение вампира
3	Проявление трусости	Честь в том, чтобы сражаться за благое дело, а не бежать от этого
2	Убийство без причины	Жизнь и смерть - в руках Бога, а не отдельных каинитов
1	Нарушить своё слово или клятву; не выполнить условия заключённого соглашения	Нарушить обещание - значит лишиться чести, которая определяет бытие

Добродетели.

Путь Соглашения Чести придерживается добродетелей Сознательности (пусть Рыцари и не испытывают угрызений совести в понятиях человеческой морали) и Самоконтроля.

История.

Путь Соглашения Чести вырос из ночей прошлого, когда вампиры Тёмных Веков сражались с проблемами человеческой морали, ища жёсткий и строгий кодекс поведения, который заменил бы им людскую этику. Пусть изначальные принципы рыцарства и вышли и устарели ко временам Возрождения, некоторые члены Шабаша выбрали схожую философию, и Миланский Кодекс был принят Путём после первой гражданской войны Шабаша. Последователи пути из Шабаша направили свою верность на следование идеалам фракции и букве Кодекса, в процессе заработав прозвище "последователи Кодекса".

Когда Шабаш переживал внутренний раскол в 1800-ых и 1900-ых годах, последователи этого пути обеспечивали фракции самую твёрдую поддержку. Связанные с идеалами Шабаша верностью, перемешанной с сильным чувством долга и чести, они сражались, чтобы сохранить единство секты даже в самые беспокойные времена. Если хотите пример, то даже Лоялисты из числа Рыцарей сражались за освобождение вампиров от цепей Патриархов в общем смысле, они защищали право других членов Шабаша использовать собственные средства в том, чтобы добиваться этой цели.

Сегодня путь Соглашения Чести составляет костяк Шабаша. Преданные Рыцари - ядро фракции, они служат идеалам Шабаша с нечеловеческой преданностью. Поскольку Шабаш всё больше склоняется к милитаризму, новых рекрутов часто знакомят именно с этим путём, чтобы они стали воителями нечестивого крестового похода.

Современная практика.

Последователи Пути Соглашения Чести всегда придавали большое значение ритуалам и церемониям. Поэтому Рыцари Шабаша всегда принимают участие в Военных Партиях, ритуалах, церемониях и других торжествах стаи. В целом последователи пути стремятся объединить разнородные группировки фракции под общим знаменем верности и благого дела. Пусть и зачастую игнорируемые или высмеиваемые последователями других путей, Рыцари - стойкий пример лучших качеств члена шабаша, и их собратья не могут придраться к ним. Рыцари не часто занимают позиции лидеров (поскольку считают политическую ложь отвратительной), однако они находятся на переднем фронте сражений, демонстрируя отвагу и дисциплину, не превзойдённую другими не-мёртвыми бойцами.

Описание последователей.

Рыцари холодны и равнодушны, однако честны и надёжны. Рыцарь никогда не отказывается от своего слова и всегда выполняет условия соглашений. Он не уклоняется от выполнения своего долга, убегая с поля боя. Однако он далёк от человечности: Рыцари воспринимают людей как ресурс, подобно тому, как другие воины считают боевого скакуна славным, но далеко не равным товарищем. Многие последователи этого пути внешне мрачны и неразговорчивы, однако Рыцари способны шутить и радоваться - они просто чувствуют, что долг выше личного удовольствия.

Большинство последователей этого пути - отступники-Вентру и отступники-Салюбри, однако значительное число отступников-Носферату, традиционно настроенных Цимисхов и даже относительно сознательных отсутпников-Малквиан следуют этим путём. Пандеры, служащие идеалам Шабаша (вместо того, чтобы сражаться за собственное продвижение) также придерживаются данного пути. Редкие старейшины Камарильи, в основном Вентру, следуют принципам этого пути ещё со времен их вампирского средневекового рыцарства.

Следование Пути.

Последователи Пути Соглашения Чести должны всегда ценить честь превыше всего. Рыцарь не должен действовать опрометчиво или поспешно; он всегда должен осознавать суть и последствия своих поступков. Верный ученик этого пути должен помнить о чести и дисциплине всегда, когда стремится насаждать правосудие и справедливость. Истинный Рыцарь сражается и умирает за своё дело.

Распространенные способности: Рыцари изучают владение Ближним боем, Драку и Уклонение, поскольку они считают бой самым достойным способом времяпровождения. Лидерство и Экспрессия также ценятся, поскольку к Рыцарям часто обращаются, чтобы они честно рассудили спор. Расследование и Правоведенье помогают найти правду и справедливость.

Предпочитаемые Дисциплины: Стойкость и Присутствие считаются воплощением пути Рыцаря; эти вампиры — сторонники обороны и убеждения красноречием. Поскольку многие Рыцари избрали судьбу воина в эти ночи, у них нередко встречается и Могущество. Члены антитрибу Салюбри также оттачивают могущественные способности Валерена.

Путь Лилит

Лилит преподала первый и самый серьёзный урок: лишь через боль можно обрести силу. Боль — величайший учитель, испытание, приносящее высшую награду.

- *Аксиния Даклау, иерофант Лилит*.

Прозвище: Бахари, Лилины.

Основы веры: Фрагменты учения Лилит (иногда ошибочно называемого «Циклом Лилит»), которое большинство каинитов Шабаша считают еретическим, являют собой подробно проработанную историю и альтернативную версию рассказа о Сотворении Изгнанная из райского сада за то, что возвысилась с помощью Плодов Знаний и Жизни, за то, что стремилась стать равной и мужчине и Богу, Лилит скиталась по бесформенному пустынному миру, превращаясь в животворящую силу, сравнимую с древними божествами. Благодаря горестям и боли она научилась выживанию; в огне и терниях она создала собственный сад, отражение пережитых ею страданий и просветления. Творец мощи Каина, создательница магии, мать богов, Лилит оросила семена мудрости собственной кровью, и это побуждало любого пройти сквозь огонь и проплыть сквозь лёд, чтобы достичь откровений величайшей свободы и самодостаточности.

Набирая последователей среди вампиров, мистиков-людей и других обитателей тайного мира, Бахари исповедуют древние пути, которые завещала Лилит. Следуя примеру матери-богини, они пытаются вырасти из статуса детей. Подобно родительнице, воспитывающей блудного ребёнка, Лилит оставила наследие обучающей боли, и поэтому Бахари стремятся превозмочь недостатки своего слепого, беспомощного происхождения, возносясь к пониманию и могуществу. Проходя сквозь огонь, пронзая себя шипами и клинками, терпя лишения и ныряя в ледяную воду, Бахари побуждают свои тела открыться перед истинным ощущением и распахнуть своё сознание пред всей полнотой мира. С головокружительных высот постижения, на острие боли, они осознают истинную меру творения, то, что они могут взять бесформенное вещество мира и придать ему новый облик.

Не стоит заблуждаться, у Бахари почти нет места для сочувствия или угрызений совести. Они всецело уверены, что должны схватить лезвие просветления — и таким образом получить глубокие раны — прежде чем вознестись к истине. Те, кто не наделены волей или пониманием того, что необходимо страдать ради знания — шелуха, с прискорбием, но незамедлительно отбрасываемая. На тех, кто не обладает всепоглощающим стремлением, позволяющим страдать, меняться и расти, не стоит тратить время и ресурсы. Иерофанты,

жрецы-вампиры Лилит, выбирают тех, кто услышал песнь — ахи хай Лилиту — и терзают их, бичуют и сдирают с них кожу до тех пор, пока те не окажутся на пике бурлящего, высшего постижения. Лишь после этого заботливой любящей рукой утирают им слёзы, перевязывают раны и кандидаты вступают на путь Лилит во всём его величии и полноте.

Этика Пути.

• Лишь через боль можем мы вознестись.

• Будьте учителем, мучителем и любовью для всякого, кто ищет просветления.

• Применяйте изученное. Мудрость бессмысленна, если не сопряжена с действием.

• Взращивайте сад, дабы показать мощь собственного творения.

• Ищите тех, кто находится на грани понимания и посвящайте их.

• Собирайтесь вместе со своими братьями и сёстрами и делитесь своими познаниями и болью.

Иерархия грехов Пути Лилит.

Значение	Грех	Логическое обоснование
10	Питаться сразу же, как проголодаешься	Голод и лишения научили Лилит выживанию
9	Стремиться к мирскому богатству или власти	Истинное богатство рождается изнутри, а не из денег или влияния
8	Не исправлять чужие ошибки, касающиеся Каина и Лилит	Каин был убийцей, предателем и глупцом, не заслуживающим почитания
7	Сожалеть о причинении боли кому-либо	Боль и страдания помогают окружающим учиться и расти
6	Не принять участие в ритуале Бахари	Веками передаваемые ритуалы содержат в себе намёки для пробуждающихся
5	Бояться смерти	Смерть – это просто переход в другую форму существования. Со временем смерть приходит ко всем
4	Убить живое или не-живое существо	Смерть лишает возможности вознесения
3	Не разыскивать учений Лилит	Лилит сокрыла свои труды во множестве мест; их необходимо найти
2	Не распространять боль и страдания	Учите посредством знамений боли
1	Избегать боли	Лишь через боль мы перерождаемся. Избегать боли значит выбирать невежество

Добродетели.

Бахари придерживаются добродетелей Убеждённости и Инстинктов.

История.

Согласно апокрифическим преданиям, культ Лилит зародился после того, как вампир-Мафусаил, несколько тысячелетий назад занимавшийся в Африке поиском древних артефактов, обнаружил странные записи, повествующие о Тёмной Матери. Пусть каинит и не сумел раздобыть артефакты, благодаря увиденному он обрёл знание. Полностью побеждённый смертными и демоническими хранителями записей, он отступил, чтобы собрать вокруг себя и других, наделённых знаниями и интуицией, позволяющими погрузиться в тайны, извлечённые из писаний. В ходе следующих лет приверженцы Пути

Лилит медленно распространяли своё древнее знание, привлекая в свои ряды небольшое число эрудированных и любознательных вампиров. В итоге путь принял форму религии, впитав в себя обряды и церемонии родных стран своих последователей.

У пути Лилит никогда не было множества приверженцев в Шабаше, где правил противоположный ему Путь Каина, но всегда оставалось достаточно последователей, чтобы обеспечить выживание Пути. Мало того, даже несколько старейшин Камарильи начали исповедовать этот путь. С появлением знамений Геенны и приближением Последних Ночей, всё больше вампиров оказывается привлечено апокрифичным учением Лилит. Образ Каина как неумелого глупца, получившего в качестве проклятия невероятную силу, которую он отказывается постигать, объединяет вампиров, ищущих альтернативные способы пережить Конец Света. Под покровительством Тёмной Матери они надеются возвыситься над сущностью каинита и стать неприкасаемыми для Патриархов.

Современная практика.

Современные Бахари переняли множество традиций от своих древних предшественников. Последователи этого пути редко отказываются от ритуалов и верований, поскольку лишь полное постижение всех тайн мира способно распахнуть двери к просветлению. Поэтому Бахари придерживаются множества разнообразных обрядов поклонения. Последователи пути нередко используют сокровенные знания других народов и быстро перенимают и приспосабливают всевозможные новые оккультные приёмы. Благодаря этой открытости Бахари являются частью широкой сети вампиров, обменивающихся сведениями и мистическим знанием, имея дело даже с волшебниками, призраками и другими хранителями древних тайн. Бахари нередко практикуют особые ритуалы, которые кажутся странными даже по стандартам Шабаша, и поэтому они лояльны до тех пор, пока могут проводить эти обряды — истинную верность все Бахари хранят только себе.

Описание последователей.

Бахари ведут быструю, лихорадочную не-жизнь, постоянно стремясь к новым переменам и новому опыту постижения. Годится всё, что шокирует или возмущает чувства окружающих, поскольку всегда есть надежда на то, что удастся вытолкнуть кого-нибудь за границы повседневного восприятия. Бахари заботятся о неустанном постижении собственной личности, поэтому последователей данного пути можно с равной вероятностью обнаружить и среди нищих, и среди богачей. Находясь среди смертных, Бахари выглядят величественно и загадочно. Во время своих церемоний они часто предпочитают религиозные одеяния — ниспадающие открытые мантии и церемониальные маски из дерева или кости.

В Шабаше (и, разумеется, среди вампиров в целом) Бахари считаются в лучшем случае безумным еретическим культом. В число последователей этого пути входит множество различных вампиров; путь исповедуют несколько Ласомбра, горстка Цимисхов и кое-кто из антитрибу Малкавиан, Носферату и Тореадоров. Забавно, но у этого пути есть приверженцы и среди неуловимых Каэсидов и некоторых Предвестников Черепов, которые постигли его благодаря мёртвой жрице по имени Ламия. Что ещё более странно, есть указания на то, что данного пути в некоторой форме придерживаются даже смертные, в том числе и не имевшие никаких связей с вампирами.

Несмотря на существующее заблуждение, приверженцами этого пути являются не только женщины, пусть они и составляют основную массу его последователей. Любого, кто отбрасывает кокон детского невежества ради мучительного взросления, примут в круг Лилит. Поскольку вампиры в большинстве своём выше концепции пола, членами культа становятся и мужчины, и женщины — или ни то ни другое, как в случае с некоторыми Цимисхами.

Следование Пути.

Лилин ломает традиции, баламутя «приличное общество», чтобы заставить других провести переоценку своих взглядов на мир. С помощью калёного железа каинит преподаёт болезненные уроки, которые сделают кандидата сильнее — если тому удастся их пережить. За теми, кто застыл на рубеже постижения, внимательно наблюдают в ожидании душераздирающего откровения, которое одарит их силой, если они не убьют себя. Познакомить с болью и даже со смертью — величайший дар, какой только можно вручить, поскольку через подобные испытания личность приходит к постижению самой себя. Каждый должен найти собственные внутренние семена Знания и Жизни, чтобы стать для себя вселенной и творцом всего сущего. Сад, символ заботливо взращиваемой и направляемой жизни, это олицетворение того, что Бахам создал и познал.

Предпочитаемые Способности: Пытки, умение причинять боль, не убивая, первый и главный навык Лилина. Поскольку они являются хранителями древних тайн, то важными считаются Оккультизм и различные Познания. Академические знания, Исследования и Наука (особенно распространены Классические) — ценные инструменты для поиска истины. Большинство Бахари также изучают Лингвистику, чтобы читать сокровенные тексты на древних языках.

Предпочитаемые Дисциплины: Говорят, что Лилит пробудила в себе различные способности, скитаясь по бесформенной земле, способности, которые помогли ей выжить. Бахари нередко имитируют эти умения, сосредотачиваясь на таких Дисциплинах как Анимализм, Стремительность, Стойкость и Затемнение.

Путь Власти и Внутреннего Голоса

Ярость, страх, ненависть и похоть - это самые сильные эмоции Следует ли тогда удивляться, что это самые могущественные инструменты получения превосходства?

- *Архиепископ Амбросио Луис Монкада*.

Прозвище: Объединители.

Основы веры: Когда вы обретаете вечную жизнь, невероятную власть и нечеловеческую жажду, единственным истинным бытием будет лишь существование немёртвого владыки: в это верят последователи Пути Власти и Внутреннего Голоса. Бессмысленно тосковать по утраченной человечности или запираться в одиночестве для освоения тайных знаний; вампиры лишены уважения или сочувствия. Роль вампира — это роль господина.

Последователи этого пути считают использование власти и контроля лучшим основанием вампирского существования. Контроль над собой и внешним миром — единственная цель, которой стоит добиваться. Таким образом, вампир должен развивать свои умения, распространять своё влияние и использовать своих пешек. Подчиняя мир своей воле, вампир насаждает порядок и стабильность. Каждая форма власти, влияния или контроля может применяться для достижения некоей цели. Поэтому Объединители стремятся ко всем формам власти, будь то политическая, материальная или духовная.

Объединители при использовании своей власти руководствуются собственным пониманием. Хотя этот путь в большой степени озабочен мирской властью, он также является глубоко духовным; Объединители жадно стремятся к мудрости и просветлению. Разумеется, все эти знания в итоге идут на пользу достижения личной власти. Поняв себя, можно начать представлять себе мотивацию других. Таким образом, истинное понимание позволяет вампиру раскрывать тайны как врагов, так и союзников, чтобы тщательно препарировать любую ситуацию и избирать самый правильный курс действий. Благодаря подобным

суждениям вампир выбирает наиболее подходящие средства для захвата и удержания контроля.

Последователей этого пути по праву боятся и уважают. Ни один из приверженцев пути не потерпит слабость или неудачу; кара будет быстрой и часто — смертельной. Разумеется, наказание служит не только для того, чтобы вразумить преступника, но и в качестве примера для остальных. Посему Объединители лишены какой-либо жалости или сочувствия. Несомненно, стаи с вожаками Объединителями исповедуют чистейший принцип дарвинизма.

Объединители — превосходные политики и стратеги. Хотя узы крови и эмоциональные связи способны дать мотивацию последователям, прагматичные приверженцы этого учения осознают, что подобные меры можно побороть и скомпрометировать. Поэтому вампиры данного пути считают, что контроля следует добиваться лишь с помощью средств, которые нельзя низложить: боль, ярость, желание и развращённость — вот главные из этих инструментов. Приспешника, служащего из верности, можно подкупить; последователя, движимого долгом, можно шантажировать; приверженца, служащего по любви, можно лишить иллюзий. Поэтому страх и уважение к силе, гнев и ненависть, направленные на врагов, удовлетворение похоти и уроки боли — вот самые убедительные мотиваторы.

Этика Пути.

• Никакой терпимости к неудачам — в том числе и к вашим собственным. Карайте их зрелищно и жестоко.

• Будьте случайны в вознаграждении. Ведите своих последователей к превосходству, но не позволяйте им вообразить, что награда неизменно следует за мастерством.

• Сражайтесь за контроль всеми средствами. Господствуйте над окружающим миром и подчиняйте его своей воле.

• Для любого предприятия используйте наиболее эффективное средство. Ненависть, страх и гнев — вот основные из этих инструментов, но изображайте доброжелательность.

• Выказывайте уважение тем, кто стоит у власти, но занимайте их место, когда они споткнутся.

• Действуйте с позиции власти. Не выказывайте слабости.

Иерархия грехов Пути Власти и Внутреннего Голоса.

Значение	**Грех**	**Логическое обоснование**
10	Отрекаться от ответственности за свои поступки	Отказ от ответственности означает неспособность правильно руководить
9	Плохо обращаться со своими подчиненными	Вознаграждайте компетентность поощрениями, но делайте это умеренно
8	Не уважать вышестоящих	Оказывайте должное уважение, и вы можете научиться чем-нибудь в ответ
7	Помогать другим, когда это не служит вашей выгоде	Всегда извлекайте что-нибудь полезное из своих действий
6	Принять поражение	Побеждайте, или умрите
5	Не убить, когда это в ваших интересах	Без колебаний убивайте тех, кто способен выступить против вас
4	Подчиниться чужой ошибке	Если вы правы, вы будете оправданы. Подчинитесь дураку - поплатитесь за это

3	Не использовать самые эффективные средства для контроля	Власть необходимо захватывать. Будьте тверды и непоколебимы
2	Не покарать за ошибку	Неудача поучительна лишь в качестве отрицательного примера
1	Отказаться от возможности заполучить власть	Личная власть - превыше всего

Добродетели.

Объединители развивают добродетели Убеждённость и Инстинкты.

История.

Путь Власти и Внутреннего Голоса предположительно был основан Ласомброй по имени Лорд Маркус в начале 16-ого века. Постоянное стремление пути умножать власть и влияние принесло ему множество последователей, которые ревностно поддерживали Шабаш во времена его начала, и, таким образом, многие приверженцы пути заняли позиции у власти во время формирования Шабаша. Даже в нынешние ночи путь глубоко почитается в Шабаше, а некоторые из его принципов даже начали медленно получать неохотное признание среди жаждущих власти и пресыщенных старейшин Камарильи.

В нынешние ночи произошло резкое увеличение числа последователей данного пути. Хотя путь всегда был популярен, он привлёк множество новых приверженцев из разрастающихся рядов Шабаша. Абсолютная безжалостность и прагматичностью многих из этих приверженцев в ответе за медленное превращение пути из уважаемого, пусть и деспотичного, учения в путь железной общественной тирании макиавеллианского толка.

Современная практика.

У последователей Пути Власти и Внутреннего Голоса нет организованного общения, но они занимаются схожей деятельностью. Все Объединители участвуют в Военных Празднествах и охотах, часто выполняя роли лидеров. Различные ритуалы, испытывающие силу воли, вроде Пляски Огня, являются средствами продемонстрировать силу и самообладание, поэтому Объединители участвуют также и во многих подобных обрядах.

Описание последователей.

Объединители целеустремленны, уверенны и даже страдают манией величия. Их жажда контроля в сочетании с самонаблюдением превращает последователей пути в извращённых и жестоких тиранов. Некоторые приверженцы пути просто исповедуют диктатуру, но по-настоящему просветлённые используют знание и понимание психологии, чтобы вдохновлять своих последователей. Типичный Объединитель не принимает никаких оправданий, идёт вперёд и ведет своих последователей беспощадно, и не выказывает жалости или сочувствия в случае неудачи. Неудивительно, что этот путь популярен среди одержимых идеей контроля. Ласомбра, некоторые члены антитрибу Вентру и Бруджа также ищут власти и откровений, предписываемых этим путём.

Следование Пути.

Объединитель не приемлет поражения. Проявление щедрости бывает полезным, но за любую неудачу нужно карать незамедлительно. Последователь пути всегда должен стремиться контролировать то, что творится вокруг него, и руководствоваться собственными суждениями. Необходимо выказывать уважение тем, кто стоит у власти, но тех, кто спотыкается, требуется отстранять и заменять. Последователи этого пути стремятся к

богатству, влиянию и поддержке. Руководство нужно осуществлять любыми требуемыми средствами — когда полезны союзы или честность, используются они, но в иных случаях подходят наиболее действенные инструменты устрашения и ненависти. Объединитель постоянно изыскивает средства для развития собственных возможностей и продвижения своих планов.

Предпочитаемые Способности: Очевидно, что Лидерство, Запугивание, Политика, Хитрость и тому подобные Способности лучше всего подходят последователям этого пути. Объединители часто изучают какой-нибудь вид боевого искусства, будь то Драка или Ближний бой, чтобы подкрепить свой авторитет. Медитация и Эмпатия освещают путь к внутреннему пониманию.

Предпочитаемые Дисциплины: Доминирование и Присутствие более всего ценятся Объединителями за их способность обеспечивать прямой контроль. Различные Объединители придают значение другим Дисциплинам, в зависимости от предпочитаемых способов получения власти. Все Объединители без исключений стремятся развить свои естественные Дисциплины до максимального предела.

Трансцендентность и Вознесение.

Существует множество споров по поводу того, могут ли последователи Путей достигнуть возвышенного состояния Голконды. Мало кто из Шабаша её вообще ищет («волки не должны подражать овцам»), однако в секте ходят множество слухов о старейшинах, которые смогли договориться со своим Зверем и оставили страх перед безумием позади.

Мало кому из Шабаша это вообще нужно. Философия Шабаша учит вампиров принимать своего Зверя и кататься в порывах безумия. К тому же, судя по тому, что просочилось в секту о Голконде, она требует строгому следованию Человечности, которую многие члены Шабаша презирают и призывают презирать.

Также из-за своих воззрений в сказке насмехаются над сказками о том, чтобы «снова стать смертным». Разумеется, существование вампира – это проклятие, но кто захочет стать ещё более жалким существом?

В конце концов, окончательно решение касательно этого остается на усмотрение Рассказчика. Если член Шабаша по каким-то причинам захочет достигнуть Голконды, следуя при этом какому-то пути, то скорее всего у него ничего не получится, но кто может сказать наверняка, когда дело касается настолько редкого состояния?

Ритуалы Шабаша

Члены Шабаша ценят свои узы верности и товарищества превыше всего. С этой целью секта разработала множество ритуалов, которые обеспечивают сплочённость стаи и секты. В секте повсеместно чтут 13 Высоких ритуалов, а число, назначение и виды Низких ритуалов варьируются в зависимости от конкретной стаи.

Стаи проводят Высокие ритуалы в определённое время — например, во время эсбатов, перед осадами или в ходе принятия в стаю нового члена. Низкие ритуалы могут проводиться в любое время, обычно тогда, когда священник стаи посчитает это уместным. Некоторые стаи выполняют ритуал приветствия или прощания, ритуал кормления, ритуал диаблери и множество других вариантов. Как правило, любое значительное происшествие, частое или редкое, может быть сопряжено в отдельной стае с Низким ритуалом.

Истоки ритуалов Шабаша затерялись в давних ночах, хотя многие члены Шабаша подозревают, что они зародились во время смуты Восстания Мятежников. Преследуемые старейшинами и их раболепствующими детьми, мятежники нуждались в своего рода духовном наставлении и защите. Из-за того, что Цимисхи (тогда) недавно совершили диаблери своего сира, среди мятежников было множество представителей клана, и они использовали свою колдовскую магию, чтобы связывать вместе остальных, обеспечивая взаимную защиту. В ходе последующих веков ритуалы широко распространились в культуре Шабаша — мало какое официальное действо проходит без проведения хотя бы одного знаменательного обряда. Отдельные члены секты высмеивают ритуалы как суеверную чепуху, но эффективности ритуалов (не говоря уже о зловещих взглядах Цимисхов и священников стай) обычно хватает, чтобы свести подобные насмешки на нет.

Система: Теоретически ритуалы может проводить кто угодно, однако их механический эффект проявляется лишь тогда, когда их проводит персонаж, имеющий Дополнение Ритуалы (Вы не можете просто смешать витэ в котелке и получить в результате Братание…).

Высокие Ритуалы

В секте повсеместно чтут Высокие Ритуалы, как по традиции, так и из-за важного положения, которые те занимают в воззрениях члена Шабаша. Они усиливают узы верности и товарищества в секте, обеспечивают эмоциональное воздействие благодаря знакомству с ритуалами и чародейству, которое сопутствует им. В секте практикуют 13 высоких ритуалов.

Единение

Сила Шабаша растёт с каждой ночью, благодаря существующему в нём единству взглядов и стремлений. Все члены Шабаша, от последнего новобранца до самого регента, участвуют в Единении. Групповое участие и знакомство с ритуалом помогает объединить членов секты, наподобие того, как и с помощью Братания. По сути, Единение — это официальная клятва верности секте, в ходе которой вампиры присягают Шабашу. Это мероприятие служит мягким напоминанием о том, почему члены Шабаша существуют именно так, как это принято.

Церемония начинается с зачитывания вслух кредо Шабаша — такого, каким его воспринимает стая. (Пусть и не существует официального, писаного кодекса, большинство членов Шабаша достаточно разумны, чтобы составить краткий свод принципов секты. Это может быть всё, что угодно — от длинных, сухих перечислений до коротких призывов ко мщению).

Данное мероприятие проводится в ночь зимнего солнцестояния. В крупных городах Шабаша кочевые стаи указанного региона собираются вместе с осёдлыми. Если только возможно, этот важный ритуал проводится членом Шабаша более высокого ранга, чем священник стаи, скажем, епископом или архиепископом. В идеале обряд проходит на берегу моря, реки или у водопада. Если это невозможно, то сойдёт и фонтан. В случае крайней нужды стаи могут воспользоваться простым квадратом белой ткани. Вода (или ткань) олицетворяет неумолимую натуру секты — вода всегда найдёт способ обойти препятствие, точно также, как Шабаш в итоге найдёт способ побороть своих кошмарных прародителей.

Этот ритуал нередко завершается Братанием и принесением клятвы защищать секреты Шабаша до Окончательной Смерти.

Система: В течение месяца после Единения все значения Винкулумов для вампиров, присутствовавших на ритуале, увеличиваются на один. По этой причине многие открытые

военные выступления Шабаша проводятся зимой, чтобы эффективно воспользоваться праведной яростью, пробуждаемой этим ритуалом.

Кровавая Купель

Этот ритуал проводят всякий раз, когда секта желает подтвердить право члена Шабаша на титул, вроде епископа или кардинала. Кровавая Купель официально утверждает новый статус вампира в секте. На церемонии должно присутствовать максимальное число членов Шабаша, которые будут служить под началом этого нового лидера, неявка на церемонию без достаточно уважительной причины считается проявлением серьёзного неуважения к указанному лидеру. Начиная со священника, проводящего ритуал, присутствующие лидеры секты и прочие члены Шабаша по очереди выходят вперёд, встают на колени перед Каинитом, высказывают ему свою поддержку или верность и делают взнос в виде некоторого количества крови, выливаемого в крупный сосуд. Новоназначенный вампир высказывает хвалу или даёт совет каждому из присутствующих вампиров, акцентируя выгоды, которые должен обрести Шабаш благодаря тому, что лидер делит с ним свою мудрость. Затем он купается в крови, пожертвованной в купель. В течение последующей церемонии все присутствующие вампиры пьют из купели (кровь в которой иногда освящается обрядом Братания), символически изображая, что добровольно принимают всё, что предлагает им новый лидер.

Система: Большинство членов Шабаша, если они подозревают подобное, отказываются признавать лидера, который не был утверждён с помощью должным образом проведённого обряда Кровавой Купели.

Кровавый Пир

Ни одно официальное собрание Шабаша не будет полным без Кровавого Пира — в некоторых городах Шабаша Кровавый Пир проводится по два раза в год, вдобавок к прочим требующим его событиям. Он служит как для питания, так и в качестве средства выразить стремление члена Шабаша быть совершенным хищником. Кровавый Пир — это ритуальный «ужин», во время которого захваченные сосуды подвешивают к потолку, привязывают к статуям или иным образом обездвиживают, и присутствующие вампиры не спеша питаются ими. Сам пир является в равной степени и общественным собранием, и строгим ритуалом, и многие члены Шабаша устраивают настоящие выходы, надевая свои лучшие наряды.

Причастие: Миф или Безумие

В течение многих веков христиане обсуждали концепцию Причастия. Католики верят, что в ходе этого обряда священник в буквальном смысле превращает хлеб и вино в тело и кровь Христа. Шабаш в итоге ввязался в схожие споры. Поговаривают, что изначально магия этого ритуала была получена от Тремер, которые унаследовали её от Рыцаря Храма. В ходе освящения Кровавого Пира магическое заклятие превращает кровь сосудов в Кровь Шабаша. Некоторые верят, что Кровь Шабаша является связующей, движущей силой, которая соединяет весь Шабаш вместе, они также полагают, что из-за этого Причастия эффекты сирства остаются минимальными. Именно поэтому гости на Кровавом Пиру вначале вкушают кровь сосудов и лишь затем проводят Братание. «Тело Христово, Кровь Шабаша…» — магические слова, которые напоминают о зарождающейся расе богов, некогда бывших людьми. Некоторые члены Шабаша полагают, что Чёрная Рука разжигает споры об этом традиционном священном убеждении. Другие считают, что существует тайный культ фанатиков, пытающийся найти в ритуале куда большее, чем вкладывалось в него изначально, чтобы получить возможность подняться на более высокую ступень. И, наконец, многие Лоялисты настаивают, что свобода является краеугольным камнем Шабаша:

вопросы, касающиеся магии и религии остаются частными и их интерпретация — дело личное.

За ночь до Кровавого Пира, в целях подготовки к нему, специально созданная стая или охотничий отряд захватывает людей или даже одного-двух вампиров-бродяг. Когда отряд официально представляет вечернее угощение присутствующим высокопоставленным вампирам Шабаша, бывает много криков, одобрительных аплодисментов и оскаленных клыков. Высокопоставленное лицо принимает каждую из жертв и благодарит приведшего её поцелуем в лоб. Затем оно передаёт жертв помощникам, которые должны приготовить их к пиру. Они связывают вместе руки и ноги жертв и подвешивают их на цепях на уровне головы, или привязывают (или приколачивают гвоздями) жертв к предметам, дабы лишить возможности малейшего движения.

Через ночь после начальных приготовлений гули или члены Шабаша низкого ранга подготавливают место пира, располагая там сосуды. После того, как все гости прибыли — светские опоздания считаются крайне прискорбными — председательствующий священник, епископ или архиепископ проводит ритуал, посвящающий сосуды Шабашу. Затем собравшиеся Каиниты кусают жертв и питаются свежим витэ, нередко зализывая раны, чтобы оно не пропадало зря. Хотя некоторые особенно изобильные Кровавые Пиры напоминают разнузданные кровавые оргии, в которых витэ брызжет повсюду. В ходе этих сборищ шабашиты в буквальном смысле купаются в витэ жертв, сплетаясь в чувственной жажде среди окружающей их крови и насилия. Стиль питания в течение подобных собраний может серьёзно различаться. Многие Ласомбра и члены антитрибу Тореадоров вкушают кровь из бокалов для шампанского, в то время как большинство Бруджа и Малкавиан предпочитают пить прямо из горла.

Обычно на пиру имеется одна жертва на трёх вампиров; председательствующий священник, епископ или архиепископ получает право первым выбрать угощение и первым пьёт кровь.

Система: Преобразование обычного витэ в Кровь Шабаша обеспечивает вампиров в ходе Кровавого Пира питательным угощением. Во время Пира каждый пункт крови, имеющийся у жертвы, покидая её тело, мистическим образом превращается в два. По этой причине на пирах обычно царит неряшливость, когда вампиры жадно глотают витэ и наслаждаются чудовищностью своего Проклятия. Однако к третьей ночи после Кровавого Пира эта кровь вновь конденсируется до своего первоначального объёма (если не была использована и осталась в теле вампира).

Некоторые из Каинитов Шабаша получали официальное порицание со стороны высокопоставленных вампиров Шабаша или даже членов Инквизиции и Чёрной Руки из-за того, что слишком сильно полагались на Кровавый Пир. К слову сказать, массовые похищения и забрызганные кровью залы способны навести на беспечных вампиров отряд охотников.

Ритуал Создания

Как поговаривают за пределами секты — всех членов Шабаша создают походя, новобранцев осушают, поят кровью, бьют лопатой по голове, закапывают и оставляют прорывать себе дорогу на поверхность в тисках голодного Безумия. Не стоит и говорить, что это не всегда так. Кроме того, этот метод вовсе не является Ритуалом Создания.

Большинство членов Шабаша используют «метод выгребков» только во время Джихада. Этот метод заключается в сборе некоего числа жертв, Обращения их с помощью ничтожного количества крови, удара лопатой по голове (чтобы лишить их сознания, прежде чем наступит Безумие) и закапывания их в общей могиле. Новообращённые Каиниты быстро впадают в

Безумие, и должны выкопаться из могилы, чтобы утолить голод, часто — за счёт более слабых вампиров, похороненных рядом. Этот метод прост, сравнительно быстр и довольно эффективен для лишения жертв Человечности. Тем не менее, вампиры, созданные подобным образом, не считаются прошедшими через Ритуал Создания. Так или иначе, Шабаш пока даже не считает их вампирами и не имеет особых возражений против того, чтобы бросать легионы этих обезумевших кошмаров на своих врагов. Сам факт того, что ты не вампир, пока не пройдёшь Ритуал Создания, по сути является признаком лицемерия Шабаша — они обвиняют старейшин в манипулировании пешками, в то время как сами бросают волны «низших» Каинитов против своих врагов.

Сам по себе Ритуал Создания намного серьёзнее, он обозначает превращение из «пустого места» в Истинного Члена Шабаша. Только Истинные Члены Шабаша, те члены, которые проявили себя в битвах или интригах против врагов и прошли Ритуал Создания — могут выбирать новобранцев для секты. Они внимательно изучают потенциальных новобранцев несколько дней, недель и (в некоторых случаях) лет, выискивая в них крепость убеждений, решительность и физическую доблесть. После Становления новый вампир имеет право пройти Ритуал Создания, только продемонстрировав свою значимость для секты — быть может, в ночь Становления, быть может — многими годами позже.

Ритуал Создания всегда проводится в присутствии жреца. Сам по себе ритуал очень прост — Священник всего лишь дотрагивается пылающим клеймом до головы новобранца и помогает ему произнести клятву верности. Однако церемонии, которые предшествуют Ритуалу Создания, могут серьёзно различаться — и зависят всецело от сира Каинита. Некоторые Пандеры и члены антитрибу Бруджа проводят церемонии, не лишённые сходства со вступлением в банду, в ходе которых сир избивает молодого вампира, пока не решит, что с того хватит. Церемонии Цимисхов намного цивилизованней и официальней и часто включают в себя перечисление родословной новобранца и восхваление его сира. Некоторые вампиры вообще не проводят церемоний, полагая, что у них есть все нужные доказательства, проявившиеся в ходе действий вампира; в то время как другие требуют изощрённых испытаний или ненормальных деяний, таких как зверства, похищение людей, убийства, нанесение себе увечий и другие безнравственные поступки.

Ритуал служит нескольким целям, как практическим, так и символическим. Пламя помогает ослабить страх перед огнём у новобранца, а церемония — показывает, чего от него ожидают, как от члена Шабаша. После Ритуала Создания немедленно проводится Братание, которое связывает Каинита со стаей — его новой, бессмертной семьёй.

Система: Без прохождения Ритуала Создания, вампир для Шабаша не является настоящим вампиром. Этот несчастный не может принимать участие в ритуалах или делах Шабаша, пока не пройдёт Ритуала Создания. Фактически он считается vampira non grata, к которому можно придраться, оскорблять и помыкать по прихоти любого «настоящего» вампира.

Карнавал Мёртвых

Карнавал Мёртвых проходит в течение всей второй недели марта. В нём принимают участие все городские члены Шабаша, а кочевые стаи прибывают в ближайший город Шабаша, чтобы присоединиться к празднеству. Цель праздника — получать удовольствие от вампирского бытия, отмечать своё бессмертие смехом пред лицом умирания и разложения. Кульминацией праздника становится Кровавый Пир эпических масштабов, а в каждой из собравшихся стай Шабаша (а иногда и между несколькими стаями) проводятся Братания. Детали веселья адаптируются каждой отдельной стаей, и у способов празднования столько же различий, сколько и общих черт. Некоторые стаи проводят ритуальную скарификацию. Некоторые медленными кругами вальсируют вокруг костра, используя в качестве партнёров по танцу выкопанные трупы или тела, позаимствованные из окрестных моргов. Некоторые

разыгрывают отрывки из Книги Нод. А на заднем плане всего этого веселья стоят епископы и архиепископы, с интересом наблюдающие и подталкивающие своих злобных «детей» к наслаждению настоящим вампирским бытием, одновременно участвуя в собственных кровавых, разгульных пиршествах. В одной из популярных забав участвуют до шести соперников, у каждого из которых заготовлена живая человеческая жертва. Вампиры используют все доступные им средства, чтобы расчленить и убить жертву, доставив ей наибольшие мучения и пролив зря минимальное количество её крови. Результат определяется голосованием группы судей. Победитель получает честь испить первую кровь во время Кровавого Пира данной ночи.

Члены Шабаша всю неделю проводят в общении и жадном поглощении витэ. Стаи охотятся, как только захотят, не особенно заботясь о том, чтобы не попадаться на глаза смертным. Нередко отдельных смертных отбирают, чтобы использовать в охотничьих играх в качестве добычи. В ходе этого торжества бессмертия практикуется всё, что имеет значение для сущности вампира, и стаи часто собираются вместе, чтобы обменяться боевыми рассказами и стряпать собственные тайные планы.

Система: Праздник Карнавал Мёртвых начинается после того, как самый высокопоставленный священник в городе объявляет его открытым. В течение этой недели мало что является табу, и за закрытыми дверьми творится не меньше событий, чем во время полагающихся карнавальных празднеств. В целом, это время праздника не-мёртвых — откладываются в сторону соперничества и забываются Мономахии, и члены Шабаша объединяются в демонстрации общего стремления устроить Ад на земле.

Огненная Пляска

Для большинства вампиров огонь — это то, чего необходимо бояться, уважать и избегать, но не для членов Шабаша. Пусть они и продолжают страшиться огня, они не отказываются от возможности обрушить его на своих врагов. По сути, это бесстрашие показывает истинную меру фанатичности членов Шабаша. Они с радостью берут что-то, являющееся проклятием для вампиров, и используют это против своих врагов, в надежде, что оно повредит врагам больше, чем им самим. Чтобы стать настоящим членом Шабаша, необходимо познать Алый Ужас и обуздать его. Вдобавок, власть над огнём даёт членам Шабаша смелость использовать это мощное оружие против других Сородичей.

Для данного ритуала не предусмотрено определённого времени или места; священники могут проводить его всякий раз, когда необходимо поднять боевой дух или сплотиться. Обычно его проводят перед Военными Партиями, и для участия в Огненной Пляске собираются вместе несколько стай. Ритуал по сути состоит из проверки смелости. Поскольку в Шабаше ценится свобода воли, членам стаи позволяется отказаться от участия в Огненной Пляске, но в таком случае они рискуют подвергнуться насмешкам стаи и лишиться уважения за свою трусость.

Чтобы провести этот ритуал, священник разжигает большой костёр в месте, скрытом от глаз смертных. С помощью ритмичного барабанного боя, песнопений или того и другого Каиниты-участники впадают в похожее на транс Безумие, кружась вокруг пламени, извиваясь возле него и даже простираясь ниц перед огнём. Когда обряд достигает кульминации, вампиры издают бессвязные выкрики и напевают, подбадривая друг друга прыгнуть через пламя. Они совершают фантастические прыжки, некоторые даже снова и снова делают кувырки в воздухе, пока не лишатся сил. Огненная Пляска завершается, когда последний из присутствующих вампиров перепрыгивает через пламя и, в изнеможении, перестаёт активно двигаться.

Система: Чтобы вампир сумел просто приблизиться к пламени, игрок должен сделать успешный бросок на Храбрость (сложность равна всего 5, благодаря трансовому безумию). Чтобы вампир успешно перепрыгнул через огонь, игрок должен сделать бросок Ловкость + Атлетика (сложность 6, чтобы просто перемахнуть через огонь; но Рассказчики вольны модифицировать сложность, если персонаж желает прыгнуть особенно зрелищным образом, что, несомненно, произведёт впечатление на остальных присутствующих членов Шабаша).

После Огненной Пляски персонажи, прыгавшие через огонь, на три последующие ночи получают временный дополнительный пункт Храбрости. Этот дополнительный пункт не может поднимать значение Добродетели выше стандартного лимита в 5 пунктов.

Игры Инстинкта

Вампиры Шабаша участвуют во множестве одобренных сверху «игр», проводимых священниками стай, чтобы поддерживать в них свойства хищников. Игры принимают различные формы, и разные стаи практикуют разные стили. Единственное сходство между играми состоит в том, что ими руководит священник, благословляя их как праведные занятия.

«Ковбои и Индейцы», также известные как «Казаки-Разбойники», проводятся либо в больших стаях, либо между двумя отдельными стаями. Одна «команда» прячется, другая через полчаса начинает её поиски. Чаще всего игра проводится в неблагоприятных и заброшенных частях города, где местные жители закрывают глаза на подобное хулиганство. Цель «Ковбоев и Индейцев» — поймать или обездвижить (но не убить) как можно больше вампиров из другой команды. Благодаря врождённой вампирской устойчивости к повреждениям, это легче сказать, чем сделать, так что во время этой игры пули в воздухе так и свистят. Само собой, лучший способ захватить вампира — это проткнуть его колом. Побеждает та команда, которая доводит вторую до невозможности продолжать игру.

«Гонка на Разрушение» — обычно проводится на угнанных автомобилях, поскольку машины, как правило, не переживают игру. Гонку начинают с противоположных концов улицы, стоянки или дренажного канала. Члены стаи поджигают свои машины и набрасываются на машину команды-соперника. После многочисленных ударов и столкновений, одна из команд неизбежно вынуждена покинуть машину или сгореть дотла. Команда, первой покинувшая машину, проигрывает. Не запрещается стрелять по другим машинам, это также является частью игровой стратегии. Водители могут брать лишь одного пассажира, или пожертвовать манёвренностью в пользу огневой мощи.

Существует крайне опасная игра, называемая «Пробуждение Зверя». Это игра — схватка «один-на-один», в которой участник должен выпустить жертву неудачного массового Обращения. Он должен найти могилу жертвы, которая не смогла выкопаться — что само по себе является проблемой, ведь массовые Обращения проводятся обычно в городах, находящихся в осаде, либо посреди крестовых походов. Вампир Шабаша должен выкопать абсолютно безумного и голодного экс-новобранца из его земляной тюрьмы. Как только обезумевшая тварь выберется на поверхность и впадёт в безумие, участник игры должен обездвижить её и уничтожить. Предпочтительный способ — с помощью кола; огнестрельное оружие, как правило, запрещено. Не стоит и говорить, что этот рукопашный бой крайне опасен, и шабашит не всегда побеждает. Эта игра — испытание воли в той же мере, что и физической силы, ведь вампир должен встретиться лицом к лицу с собственным созданием и последующим обесчеловечиванием.

«Крысиные Бега» — это ещё один популярный спорт. Человека запирают в некоем подобии лабиринта, вроде заброшенной фабрики или сегмента канализации. Ему дают оружие, способное повредить вампирам — огнестрельное оружие, нож, факел или бензопилу.

Участники-вампиры начинают игру в разных частях лабиринта, выслеживая человека, в то время как человек отчаянно пытается уйти от вампиров. Тот вампир, который первым поймает и выпьет человека, становится победителем. Нанесение увечий соперникам для победы в игре — приветствуется, однако убийство конкурента не является целью игры и осуждается. Альтернативой «Крысиным Бегам» являются «Бега Летучих Мышей» — в которых участвуют только вампиры. Члены стаи тянут жребий; тот, кто вытянет короткую палочку, становится жертвой. Естественно, что этот вариант игры редко доводят до Окончательной Смерти.

Некоторые чокнутые или очень сильные стаи играют в игру под названием «Клеймление Собак». Нагрузив внедорожник огнестрельным оружием и буксирными тросами, вампиры врываются на территорию Люпинов. Цель игры — поймать оборотня и поставить ему клеймо на ухо (вроде того, что ставят скоту на ранчо), отпустить его и мотать оттуда к чертовой матери, пока он не вернулся с друзьями. Некоторые из стай охотятся на Люпинов с целью убийства — они считают, раз уж оборотень пойман, то нет причин оставлять его в живых и давать возможность сравнять счёты следующей ночью.

Система: Рассказчик и игроки могут создавать свои собственные Игры Инстинктов. Как правило, для этого ритуала подходят любые увечащие развлечения, если священник признаёт их и благословляет. Большинство священников проводят одну из Игр Инстинкта примерно раз в месяц (или реже); при более частом применении ритуал обесценивается, становясь обычным делом.

Игры Инстинкта позволяют членам Шабаша оттачивать свои умения до совершенства. На протяжении одной истории победитель (-и) Игры Инстинкта получает (-ют) один дополнительный кубик к кубикам Способности, которая чаще всего использовалась во время игры. Например, если Деликатные Останки проводили Игры Инстинкта, и, благодаря разумному использованию пистолета, выиграл Уолкер — он получит один дополнительный кубик к броскам Огнестрельного Оружия на последующую историю. Игрок не может таким способом увеличивать более одного Навыка за конкретную историю.

Рассказчики должны помнить, что только самые опасные (и вопиющие) занятия подходят для Игр Инстинкта — испытание навыков, в которых стая уже достигла совершенства, мало способствуют развитию умений. Вдобавок, эти игры склонны привлекать внимание толпы, если не проводить их редко и по отдельности. Если игроки настаивают на проведении Игр Инстинктов каждую ночь ради получения дополнительных кубиков, не стесняйтесь насылать на их персонажей полицию, люпинов, высокомерных Старейшин и т.д. Игры проводятся для развития мастерства и сплочённости, а не для создания супер-персонажей.

Мономахия

Среди вампиров, настолько своевольных и вспыльчивых, как члены Шабаша, неизбежно возникают разногласия. Хотя львиная доля конфликтов улаживается максимально цивилизованным и разумным для Шабаша образом, некоторые обиды настолько глубоки, что требуют более серьёзного решения. Когда двое (или больше) членов Шабаша не способны прийти к согласию, их спор решает ритуал Мономахии.

Для непосвященного наблюдателя Мономахия выглядит как обычный смертельный поединок. Однако в действительности в нём заключается куда большее. Мономахия служит в Шабаше эффективным орудием эволюционного отбора: очищая свои ряды от недостаточно способных, секта становится сильнее. Мономахия обрела священный статус среди тех вампиров Шабаша, которые понимают, что без сильного лидера их борьба против Патриархов ничего не значит. Кроме того, победитель чаще всего проводит диаблери над проигравшим.

Мономахия обычно проводится только между старшими членами стай. Многие молодые вампиры Шабаша слишком жестоки и вспыльчивы, чтобы осознать истинный вес ритуального смертельного боя — они будут прибегать к нему всякий раз, когда товарищ по стае отопьёт из облюбованного ими сосуда. Поэтому данный ритуал проводится священником, и вызов оглашают перед ним одновременно с вызовом противнику. После этого жрец решает, достоин ли раздор Мономахии и будет ли он проводить указанный ритуал.

Если жрец сочтёт причину достойной, вампир, которому брошен вызов, в праве отказаться от боя. Теоретически в отказе нет ничего плохого, но, если только вызвавший не настолько незначителен по сравнению с вызванным, что на него можно не обращать внимания, отказ обычно приводит к падению авторитета (и потом, возможно, к несанкционированному поединку). Если участники Мономахии принадлежат к разным стаям, возможно, потребуется привлечь нейтральную третью сторону, скажем, священника другой стаи или даже епископа или архиепископа.

Реальная практика Мономахии весьма разнообразна — нет никакого официального кодекса по выбору оружия, места проведения или даже условий победы. Чаще всего поединки Мономахии проводятся до Окончательной Смерти в абсурдно опасных или труднодоступных местах, вроде литейного цеха или крыши небоскрёба. Можно ли применять оружие, Дисциплины или иной инструментарий, обычно решает вызванный. После того, как священник оглашает ритуал, начинается бой, и выживший вампир провозглашается победителем, после чего нередко проводится другой ритуал и празднование. Поскольку Мономахия является Высоким ритуалом, чаще всего используется традиционное оружие, вроде мечей и кинжалов (если оно вообще используется); современное оружие, особенно огнестрельное, считается безвкусным, грубым и вульгарным.

Однако далеко не каждая Мономахия настолько стандартна. Споры некоторых Ласомбра решались с помощью игры в шахматы на доске в натуральную величину с живыми «фигурами», а один поединок между Цимисхом и Вентру заключался в стрельбе по гулям противника, пока у того не останется ни одного (Выиграл Цимисх).

Многие проблемы в Шабаше решаются подобным способом, и тело проигравшего достаётся победителю. Члены стаи, желающие занять место вожака, шабашиты, недовольные руководством своих епископов, священники соперничающих стай, претендующих на территорию друг друга — все они пользовались Мономахией, чтобы решить свои споры. Многие вампиры ШАБАША подозревают, что регент Шабаша получила свой пост, физически поборов своего предшественника.

Система: Детали Мономахии лучше создавать в соответствии с конкретной историей — пусть труппы наделяют обряд любым торжественным антуражем и условиями, какими пожелают (в конце концов, это Высокий ритуал), хотя конкретные детали будут разниться от стаи к стае. Рассказчики могут сыграть на этих различиях, описывая внешний вид разных стай и, возможно, подчёркивая бестактности и иные мелкие нюансы («Вы не можете сейчас вызвать вожака стаи — ведь нынче третья ночь после полнолуния!»).

Вызвавший выбирает время и место проведения поединка. Вызванный определяет, будет ли использоваться оружие и, если да, то какое, а также все прочие детали (до первой крови, а не до Окончательной Смерти, без Дисциплин, участники должны сражаться с повязками на глазах, участники должны в ходе поединка оседлать волну Безумия и т.д.).

Жрец, проводящий ритуал, является полномочным судьёй — поединок начинается и завершается по его слову, и может быть прерван в любой момент. Священник даже вправе объявить уже проведённую Мономахию недействительной и не имеющей силы, но в таком

случае на священника, подыгравшего своему кандидату, другие члены Шабаша реагируют с серьёзным недовольством.

Великий Бал (Палла Гранде)

Великий Бал — это главное событие среди 13 Высоких обрядов в ритуальном году ковена Шабаша.

Великий Бал проходит в канун Дня Всех Святых, и на него должны явиться все вампиры Шабаша в городе. Кочевые стаи, не желающие пропускать гулянья, прибывают в ближайший город Шабаша, чтобы тоже принять участие. На этом действе председательствует самый высокопоставленный шабашит города, а самый прославленный священник открывает празднество. Оно проводится в публичном месте, вроде зала собраний или общественного парка, и большинство гуляний проходят на глазах у максимального возможного количества людей. По сути, большинство вампиров Шабаша обставляют свои Великий Балы как рейвы или открытые фестивали, иногда даже требуя со смертных плату за доступ ко втайне недоброму праву присутствия. Вампиры нередко прикладывают все усилия для создания атмосферы этой вечеринки, нанимая барменов и обеспечивая гостей выпивкой и иными закусками.

Поскольку Великий Бал — это крупное общественное событие, за его планирование обычно отвечают Ласомбра и Цимисхи, Вентру и Тореадор. На манер истинного высшего общества, многие вампиры также соперничают друг с другом, стараясь появиться в самых замысловатых костюмах. Часто самым впечатляющим и необычным зрелищем становятся один или двое старейшин Цимисхов, преуспевших в искусстве лепки плоти, но бывало также, что отступник Тореадор пользовался услугами одарённого «художника» Цимисха, чтобы создать для праздника искусно вылепленное лицо или наряд. Вообще-то говорят, что сама регент однажды во время Великого Бала выпустила 50 смертных, вылепленных Изменчивостью, чтобы в точности воспроизводить её облик, с целью «быть повсюду и говорить со всеми — и оставить неизгладимое впечатление».

В стороне от публичных гуляний Великого Бала вампиры Шабаша также проводят и Кровавый Пир. «Смертная закуска», как называют его младшие вампиры Шабаша, собирается в месте общественного бала-маскарада. Жертвами пира часто становятся желающие стать вампирами, пьяные участники пирушки и «ведьмы», настроившиеся гульнуть в ночь Хэллоуина. Этих жертв нередко заманивают на пир под предлогом приглашения на эксклюзивную вечеринку. Они понятия не имеют о том, насколько скоротечной будет эта честь. Другие возможные источники витэ для кровавого пира — слуги или гули членов ковенов Шабаша, которые больше уже не могут быть полезны секте (или которых слишком опасно оставлять в живых).

Главное событие, которое разражается в полночь, — воспроизведение фрагмента из вампирских легенд или истории. Это представление может быть чем угодно — от убийства Каином Авеля, описанного в Библии, до драматической интерпретации признаков и знамений Геенны. Это представление строго организованно, его разыгрывает и танцует группа вампиров, хотя случается и «участие аудитории» в сценах, изображающих жертвоприношения или питание, в ходе которых «приглашённых актёров» уводят или тихо устраняют сразу же после дебюта.

После финального акта исторической пьесы, все присутствующие вампиры Шабаша удаляются, чтобы принять участие в Кровавом Пире после особой версии Кровавой Купели. Архиепископ этой ночи купается в витэ, олицетворяя тем самым силу и энергию секты. Ритуал начинается с того, что кровь повешенных вниз головой жертв свободно стекает в большой изукрашенный сосуд, где покоится архиепископ. Каждый из вампиров на ковене

добавляет в купель немного своего витэ, вначале выпустив его в церемониальный сосуд для Братания, а затем плеснув в купель. В ходе этой процедуры архиепископ проводит различные ритуалы и произносит заклинания — детали варьируются от города к городу. Ходят слухи, что Кровавая купель Великого Бала наделяет архиепископа определёнными способностями до следующего рассвета, вроде умения заглядывать в царство мёртвых.

По завершении Кровавой Купели все члены Шабаша на Великом Балу начинают неистовую пляску не-жизни, танцуя под почти оглушающую музыку и с жадностью делая глотки из купели архиепископа, из свисающих сосудов и друг из друга. С приближением рассвета многие из участников впадают в Безумие, побуждаемые неистовством пляски и запахом, видом и ощущением крови, застывающей на полу, разбрызганной по стенам и разлитой по коврам.

По завершении ночного веселья гули Шабаша занимаются уборкой. Любые потенциальные утечки быстро устраняются в течение пары следующих ночей — с помощью убийств, Дисциплины Доминирование или Становления, в зависимости от размера проблемы и потенциальной пользы вовлечённых индивидуумов.

Система: Вдобавок к положительным эффектам от Кровавого Пира и Кровавой Купели, вампиры Шабаша, участвующие в Великом Бале, полностью восстанавливают свой запас Силы Воли.

Наставления Каина

Некоторые из членов Шабаша ценят своё знание Книги Нод. Другие не знают о книге или она им не важна и воспринимают своё существование в Шабаше как бесконечную войну и насилие. Те члены Шабаша, что воспринимают историю своего происхождения по-настоящему серьёзно, часто собираются, чтобы послушать проповеди о своём происхождении, напоминающие им о том, кем они являются. Это напоминание служит, чтобы укрепить их верность секте и их мировоззрение. Члены стаи по очереди зачитывают отрывки из Книги Нод, а остальные сидят полукругом, держа зажжённые свечи и размышляя над строками. Вслед за наставлениями иногда проводится Братание, а в наиболее интеллектуальных стаях — активные дискуссии. Члены стаи нередко обсуждают зачитанные в ходе обряда отрывки почти до самого рассвета.

История вампиров, особенно столь древняя, как легенды Каинитов, по большей части является устной традицией — существует крайне мало копий Книги Нод. Немногие стаи — если вообще какие-либо — могут прийти к единодушному мнению о точной манере толкования конкретного отрывка из книги. В этом отношении секта раскололась — некоторые члены Шабаш верят, что до тех пор, пока соблюдается дух Книги Нод, её буква не важна, в то время как другие настаивают, что все вампиры Шабаша должны пользоваться единым источником, и необходимо выработать стандарт книги. Этот раскол, разумеется, порождает широкий спектр индивидуальных позиций по данному вопросу, от неистовой поддержки каждой из двух крайних точек мнения, до глубочайшей неуверенности во всём, что не соответствует подходу собственной стаи к данному вопросу.

Система: Пусть этот ритуал и не требует никакой системы для механического эффекта, некоторые Рассказчики могут за участие в этом обряде вознаграждать очками опыта в Экспертном Познании Знания Ноддиста (при условии, что Рассказчик допускает использование Вторичных Способностей, описанных в **Помощнике Рассказчика**). В противном случае данный обычай — всего лишь возможность для Рассказчика для отыгрыша и открытия крох знаний о великой загадке Каинитов.

Братание

Вампиры Шабаша воспринимают свою еженощную битву серьёзно — настолько серьёзно, что не терпят инакомыслящих в своих рядах. От последнего новообращенного и до самого высокопоставленного примаса, члены Шабаша обеспечивают лояльность друг другу посредством кровавого ритуала, называемого Братанием.

Братание похоже на узы крови, хотя отличается от них своей целью и действием. Ни один шабашит не согласится добровольно на узы крови, считая, что подобные узы — это орудия, при помощи которых старейшины порабощают своих детей. Вместо этого вампиры Шабаша проводят Братание друг с другом, привязывая себя не к отдельной личности, а к стае, и, таким образом, к высшей цели Шабаша.

Те, кто не посвящены в детали Братания, считают его простым смешиванием витэ вампиров с его последующим поглощением. На деле, суть куда более таинственна. Чтобы начать ритуал, священник берет инструмент, используемый лишь для Братания и ничего более, и надрезает своё запястье. Ритуальный режущий инструмент может быть маленьким ножом, серебряной бритвой или шилом. Чтобы придать ритуалу больший вес, многие стаи используют искусно изготовленные ритуальные режущие предметы, с выгравированными линиями, спиралями или каплями крови. Священник затем выпускает кровь в сосуд и передаёт клинок каждому из присутствующих членов Шабаша, которые разрезают свою плоть и сливают кровь в чашу. Затем сосуд вновь передается по кругу стаи, священник опять зачитывает над ней ритуальные слова, освящая это кошмарное таинство, пока каждый из членов стаи делает глоток.

Братание проводится в любое время — перед нападениями, в ходе важных собраний Шабаша, в ходе посвящения и Ритуала Создания новых членов и — почти неизбежно — в ходе эсбатов стаи. Этот ритуал, возможно, является основой ритуалов стаи, и к нему относятся с наибольшим благоговением.

Результатом этого ритуала становится так называемый Винкулум или связь крови. Подобные связи соединяют одних членов стаи с другими, порождая обоюдную верность в добавление к повышающейся морали. Однако, по причине мистической природы Братания, Винкулум несовершенен — то, что один член стаи испытывает ко второму, однажды может померкнуть в сравнении с тем, что он испытывает к другому собрату. Рейтинги Винкулума могут меняться после каждого нового проведения ритуала.

Без Братания Шабаш, возможно, рухнул бы под собственным весом и догматами — без верности и общности, создаваемых этим ритуалом, хаос и анархия, повсеместно следующие за фракцией, подточили бы те зачатки организованности, что у неё имеются. На тех, кто отказываются от Братания или выступают против него, другие члены Шабаша смотрят без благосклонности. Вампиры, отказывающиеся участвовать в Братании, в лучшем случае изгоняются из стаи не менее, чем на месяц, и могут стать сосудами для Кровавого Пира или даже быть полностью уничтожены — при худшем исходе.

Система: Когда персонаж первый раз принимает участие в Братании (или в ходе создания персонажа Шабаша), сделайте бросок для каждого персонажа, чьё витэ участвует в ритуале. Полученное число отражает Винкулум, что персонаж чувствует к собрату, крови которого вкусил; см. таблицу эффектов, создаваемых каждым отдельным значением Винкулума. Всякий раз, когда новый член стаи участвует в Братании, каждый игрок должен бросить кубик и записать значение своего рейтинга Винкулума к этому персонажу.

Пример: Лукреция, Воган и Дезра (персонажи, созданные тремя игроками) только что провели Братание. Каждый игрок делает бросок для каждого из двоих прочих игровых

персонажей и записывает своё значение Винкулума для этого персонажа. Игрок Лукреции выбрасывает 6 Винкулум к Дезре и 4 Винкулум к Вогану. В ходе игры к стае присоединяется новый персонаж, Мэдд Килла, и после первого своего Братания с ним, Лукреция получает к нему Винкулум 5. Всякий раз, когда стая проводит Братание, каждый игрок должен бросить по одному кубику на один Винкулум. Если результат выше, чем текущий рейтинг Винкулума, увеличьте это значение Винкулума на 1 (до максимума 10). Если результатом броска стала 1, уменьшите значение соответствующего Винкулума на 1 (до минимума 1).

Время от времени персонаж может колебаться, как реагировать на ситуацию из-за Винкулума, который испытывает к другому вампиру. В подобных случаях игрок должен решить, которую сторону его персонаж поддержал бы без Винкулума. Затем игрок бросает для каждой стороны количество кубиков, равное его значению Винкулума к соответствующему персонажу, против сложности 5 (для стороны, которая ему нравится без учета Винкулума) или 7 (для всех прочих сторон). Тот, для кого выброшено большее количество успехов, получает помощь персонажа. Такова природа Проклятых и Винкулума — персонаж, который осознаёт ситуацию лучше, иногда вынужден действовать неразумно, руководствуясь своими эмоциями.

Пример: У Лукреции — Винкулум к собратьям Дезре и Вогану. Стая узнала, что в городе находится Вентру-шпион Камарильи, и члены стаи не могут прийти к общему мнению по поводу способа решения проблемы. Дезра предлагает, чтобы стая поймала его и выпила его витэ, в то время как Воган думает, что лучшим выбором будет порасспрашивать кругом и попробовать накопать информации об этом так называемом шпионе, считая что нападение на вампира неизвестной силы станет глупостью. Лукреция считает, что мнение Вогана более мудрое, однако она должна свериться со своим Винкулумом, чтобы узнать, не заставят ли её эмоции отдать поддержку Дезре. Она бросает 6 кубиков (ее Винкулум к Дезре — 6) против сложности 7 и получает три успеха. Для Вогана она бросает четыре кубика (ее Винкулум к Вогану — 4), против сложности 5 и получает всего один успех. Вопреки собственному здравому смыслу она поддерживает Дезру, говоря «я следую за Дезрой», бросая на Вогана побитый взгляд. Дезра улыбается и скрещивает руки на груди.

Примечание: Рассказчик должен обращаться к броскам Винкулума с осторожностью, лишь в серьёзных драматических ситуациях. Если слишком сильно полагаться на Винкулум, это лишает игроков свободы воли, и вместо того, чтобы наслаждаться или страдать от собственной эмоциональной реакции, игроки могут испытывать недовольство, будучи привязаны к рельсам бросков кубиков.

Братание способно также разъедать существующие узы крови. Может понадобиться неоднократное Братание, но рано или поздно кровь стаи возобладает над почти любым — кроме самого мощного — вампирским витэ. Вампир, желающий разрушить узы крови при помощи Братания, должен иметь в своем запасе крови не менее одного пункта крови, и должен принять шесть пунктов витэ Братания. В таком случае старые узы крови исчезают стремительно, столь же быстро замещаясь Винкулумом к тем, чья кровь участвовала в Братании. Вампир, стремящийся заменить Винкулум новыми узами крови, будет разочарован — если только его кровь не чрезвычайно сильна, Винкулум невозможно столь просто разрушить.

В отличие от обычных уз крови, Винкулум не угасает со временем — Винкулум, оставшийся после Братания с вампиром сотни лет назад, столь же силён, как и в ночь его формирования. Разумеется, у многих старейшин Шабаша имеется обширная паутина Винкулума, связывающая их с членами фракции по всему миру. Некоторые шабашиты с опаской шепчутся о ритуале, который может полностью разрушить Винкулум, однако лишь представителям антитрибу Носферату и инквизиции, по слухам, известен этот ритуал. Если слухи верны, ритуал разрушает все Винкулумы вампира, а не только лишь избранные.

Инквизиция предположительно использует этот ритуал, чтобы снимать Винкулум к инферналистам, хотя другие очевидные варианты его применения заставляют многих членов Шабаша тревожиться об истинной преданности своих товарищей.

Рейтинг Винкулума	**Эффекты**
10	Вы легко готовы убивать или быть убитым ради Побратима
9	Вы сделаете почти что угодно, даже подвергая себя большой опасности
8	Вы с радостью предоставите побратиму свои ресурсы или поможете ему своим влиянием
7	Вы можете пойти на умеренный риск ради этого побратима, и, в зависимости от вашего кодекса этики, можете совершить ради него убийство
6	Ваши чувства сильны, и вы готовы помочь, даже если это грозит вам большими неудобствами. Вы охотно будете сражаться за побратима
5	Вы испытываете к побратиму уважение, и готовы помогать ему, пока это не становится слишком рискованным или не причиняет беспокойства
4	Вы будете помогать побратиму, если это не связано с риском или не расходится с вашим мировоззрением
3	Вы верны побратиму, пока эта верность не конфликтует с вашими собственными планами
2	Вы испытываете слабые родственные чувства, но не собираетесь помогать, если в этом нет вашей выгоды
1	Да пошел он. Это необязательно враждебность, но на данном уровне Винкулума вы к данному побратиму равнодушны, хотя можете испытывать что-то на уровне личных чувств

Примечание: Обратите внимание, что подобно эмоциям, создаваемым узами крови, эти чувства искусственны, поскольку вызываются выпитой кровью. Персонаж вполне может глубоко ненавидеть того, ради кого станет рисковать своей не-жизнью, как может и питать безмерную любовь к тому, кто по Винкулуму — для него никто, а также испытывать любые промежуточные чувства. Будет лишь к лучшему, если игроки посредством отыгрыша станут исследовать весь спектр этих хитросплетений в своей стае.

Разрыв уз

Некоторые подозревают, что у Шабаша есть тайный ритуал для разрыва Братания. Предположительно он используется глубоко законспирированными шпионами, когда любой контакт с Шабашем может поставить под угрозу его миссию или же когда в уважаемой стае были обнаружены еретики или инферналисты. В этих слухах говорится, что для разрыва Братания требуется присутствие архиепископа или кардинала с разрешением самого регента. Его применяют лишь после тщательного расследования, определения цели миссии, приверженности Шабашу и выяснения того, что иного способа для этого нет.

По слухам, этот ритуал занимает шесть месяцев, во время которых субъект парализован или доведён голоданием почти до торпора, и питается лишь небольшими порциями какой-то мерзкой жидкости.

Перед ритуалом субъект должен подписать своей свежей кровью оглашение перед кардиналом и другими присутствующими членами Шабаша о том, что восстановит Братание с нееритической стаей сразу же после Братания. Если же он не сделает этого, то будет объявлен предателем и на него объявят Дикую Охоту.

Военная Партия

Шабаш расцветает за счёт диаблери и уничтожения старейшин, и этот опасный ритуал содействует удовлетворению обоих стремлений.

Военные Партии состоят из нескольких стай, соперничающих между собой, чтобы добраться до крови определённого старейшины, не принадлежащего к Шабашу. Охота на могущественных старейшин — нелёгкая задача, и Шабаш старается склонить чаши весов в свою пользу, посылая против врага несколько стай. Разумеется, стаи, участвующие в Военном Празднестве, соревнуются между собой за привилегию убийства и диаблери старейшины, но редко вступают друг с другом в смертоубийственные конфликты, приберегая кровопролитие для своей жертвы.

В ходе приготовлений к Военной Партии стаи-участницы собираются вместе и празднуют. Они также могут проводить Огненную Пляску, слушать Наставления Каина и участвовать в Кровавом Пире или Братании. Глава Военного Празднества — обычно это наиболее опытный или высокопоставленный священник в стаях (хотя политические Военные Празднества могут созываться епископами или иными высокопоставленными представителями секты) — оглашает перед собравшимися стаями вызов. Он встаёт перед стаями, каждая из которых выстроилась за своим вожаком, и по очереди вопрошает у каждого из предводителей: «вы добровольно идёте на войну, берётесь за это правое дело, и не будете знать отдыха, пока не прольётся кровь нашего врага?». Вожаки отвечают уверенным «Да!». Лишь после того, как все стаи подписываются на охоту, им открывают имя жертвы. Стая подвергается сильнейшему унижению, если выходит из соревнования после того, как её члены подписались на эту опаснейшую игру. Остаток ночи вампиры гуляют и пируют, готовясь к охоте, которая ждёт их следующим вечером.

Военная Партия отправляется за своей жертвой в следующую ночь после оглашения — охота начинается. Вампиры Шабаша на тропе войны не останавливаются ни перед чем, лишь бы добраться до своей добычи. Они убивают, жгут, крушат и сметают всё и всех, что стоит между ними и их целью. Нередко, попав в убежище своей жертвы, члены Шабаша даже не пытаются пользоваться коридорами, дверьми или проходами, вместо этого в буквальном смысле пробиваясь сквозь стены, чтобы найти святая святых своей мишени.

Соперничество за кровь старейшины в ходе Военных Празднеств бывает яростным, но члены Шабаша почти всегда признают право первого вампира, запустившего клыки в жертву (А те, кто не признаёт, обычно кончают тем, что стая претендента вбивает послушание в их жадные задницы). Разумеется, обычный укус — ещё не гарантия победы, мало кто из старейшин охотно отдаёт свою кровь. Само собой, когда стая находит старейшину, нередко вслед за этим разворачивается бой эпических масштабов, если только старейшине не удаётся каким-то образом ускользнуть или убедить алчущих, голодных членов Шабаша оставить его в покое. Бывало, что в ходе схватки разрушали целые городские кварталы (под которыми древние старейшины устраивали свои убежища), когда могущественные силы Проклятых сеяли разорение среди вторгшихся вампиров и всего, что их окружало.

Вампиры Шабаша и Камарильи чаще всего пересекаются во время Военных Празднеств, поскольку многие из мишеней Шабаша принадлежат к Камарилье. Ничто, кроме Окончательной Смерти, не способно удержать стаи от достижения их цели, что приводит к серьёзным разрушениям, нападениям на других вампиров Камарильи или анархов и крупным схваткам. Может происходить даже саботирование действий другой стаи, но подобные приёмы обычно направлены на отвлечение внимания; они редко нацелены на причинение серьёзного вреда.

Победившей считается та стая, представитель которой выпил кровь старейшины первым. Жертву, не-живую или мёртвую, или какую-нибудь узнаваемую часть жертвы, необходимо принести обратно, туда, где стаи приняли вызов. Глава Военной Партии принимает этот трофей и дарует победившей стае своё благословение. Как только глава признаёт победителя, все счёты улажены и происходит новое празднование.

Система: Вампир, осуществивший диаблери, получает все положительные эффекты (а иногда и отрицательные, в зависимости от силы крови старейшины) от проведения Амаранта.

Вампиры, принадлежащие к победившей стае, получают временный пункт Статуса в Шабаше. Этот пункт исчезает к концу следующего Военного Празднества (если только вновь не побеждает та же стая) или к концу следующего крупного предприятия Шабаша, вроде Великого Бала или Карнавала Мёртвых. В итоге он исчезает, позволяя персонажам пожать плоды своего успеха. По усмотрению Рассказчика, этот пункт Статуса в Шабаше может стать и постоянным, если побеждённый старейшина был необычайно могущественными или прославленным.

Гости во время Военной Партии

Это точно было буйное сборище. Чаки и Бой-Той размалевали себе лица на манер индейских воинов, а Жан-Поль провёл один из своих вудуистских молебенов, со свечами и убиванием курицы. Вампиры из Кровавых Рук вообще оделись как компания линчевателей с Дикого Запада. Священник сказал нам, что мы должны сложить Бруно, какую-то-шишку-Носферату из Феникса. Мы неплохо разошлись после того, как Горин огласил нам вызов — дотла спалили всё это грёбаное здание, как позже выяснилось.

Но ничего из этого дерьма не имело значения на следующую ночь. Горин сказал нам, где у Бруно убежище, и мы потащили свои задницы туда.

Ну, как выяснилось, «Бруно» на самом деле был лордом Густавом Бруннелем, посланником у короля Людовика какого-то там Французского 500 лет назад. Было бы неплохо, знай мы об этом заранее.

По-любому, было паршиво. «Шкуродёры Гармонии» добрались туда первыми, но вы бы опознали их, разве что сравнив зубные снимки и отпечатки пальцев. Бруно был ослаблен, но всё-таки свалил Жан-Поля и Ариэль. Чаки нырнул к нему, вгоняя свои зубы в грудь Бруно, и Бруно раздавил его, словно ягоду.

Я разрядил свой дробовик Бруно в грудь, что ни хрена не дало. Бой-Той воспользовался тем, что я отвлёк Бруно, чтобы зайти к нему сзади с метлой, и проткнул его тупым концом (он офигенно силён).

Бой-Той позаботился, чтобы Бруно не двигался, пока я не закончу дело. Этот ублюдок убил половину моей стаи, но будь я проклят, если один только вкус того не стоил. И теперь я на одну ступень ближе к тому, чтобы быть таким же страшным, как Бруно — но не таким же мёртвым.

Дикая Охота

Одно из величайших преступлений, которые способен совершить шабашит — стать предателем, а секта охраняет свои тайны. Если член Шабаша выдаёт секреты секты врагам, его жестоко карают.

Если член Шабаша виновен в утечке жизненно важной информации, Священник может объявить Дикую Охоту. Дикая Охота схожа с кровавой охотой, но заканчивается уничтожения провинившегося члена Шабаша, а также тех Сородичей и смертных, кто мог узнать эту информацию. Принять участие призывают (и ожидают) вампиров Шабаша со всей подконтрольной территории. Ничто не выстоит на пути Дикой Охоты. Естественно,

важность Дикой Охоты зависит от статуса предателя — стаи должны обеспечивать чистоту своих рядов, в то время как высокопоставленные перебежчики заслуживают внимания архиепископов, прискусов, кардиналов и всех, кто им служит.

Необходимость требует, чтобы те кто, передал или получил запрещенные знания Шабаша, были уничтожены; это делается таким способом, чтобы чётко продемонстрировать — подобное предательство недопустимо для Шабаша. Священники собирают местных членов Шабаша и официально призывают их к охоте, что иногда схоже с прелюдией к Военной Партии.

Когда провинившийся член Шабаша пойман — его обездвиживают, вгоняя кол в сердце. Стая приводит его к дуктусу и жрецу (или епископу и т.д.), которые перечисляют его преступления перед товарищами по стае. Потом стая пытает преступника так, как посчитает нужным, раскаленное железо, Изменчивость и нанесения увечий — это наименее творческие формы мести, которые «справедливая» стая может применить к предателю. В итоге стая уничтожает предателя, бросив его (все ещё обездвиженного) в освящённый костер. Это действие часто сопровождается зачитыванием фрагментов «Хроник Каина» из Книги Нод, чтобы напомнить всем о необходимости объединиться для победы над врагами и о том, что недоверие внутри секты подрывает устои Шабаша.

После того, как предатель обретёт свою смерть, Шабаш преследует тех, кто был замешан в деле или узнал тайну. Правосудие Шабаша безжалостно — при обеспечении собственной безопасности секта не останавливается ни перед чем.

Естественно, Шабаш не может знать обо всех маленьких (или даже больших) тайнах, которые просачиваются сквозь щели. Недовольство этим фактом двукратно ухудшает положение тех, кто всё-таки попадается.

Система: Члены Шабаша, на которых ведётся Дикая Охота, больше не принадлежит к Шабашу и, тем самым, больше не являются вампирами. Никакое пресмыкательство (кроме Ритуала Раскаяния) не убедит секту принять предателя обратно, хотя подобные реалии скорее обусловлены требованиями безопасности, чем упёртостью.

Низкие ритуалы

В отличие от Высоких ритуалов, «низкие» или «общие» ритуалы различаются от стаи к стае. Некоторые из этих ритуалов есть в одной или другой форме во всех стаях Шабаша, но многие из них уникальны для определённых регионов или даже отдельных стай.

Рассказчик или игроки могут адоптировать или создать свои собственные ритуалы, чтобы поддержать дух товарищества и значимости среди стаи.

Ритуал Признания

Этим ритуалом приветствуют нового члена стаи, признают «возвышение» новобранца, или любое изменение в силе или статусе стаи (например – новый дуктус или жрец). Каждый член стаи должен признать новый статус своего собрата в персональной манере, будь-то обмен кровью, преподнесение дара или что-либо другое. Одобренный член Шабаша должен принести клятву верности каждому члену стаи и, конечно же, Шабашу. Для примера, новая Истинная клятва Шабаша содержит подробности о принесении благодарности новобранцем за возможность вступления в стаю и гордости за возможность служить стае и секте. Ритуал Признания отличается от Ритуала Создания, поскольку является скорее социальным, чем сверхъестественным. Член Шабаша может пройти через Ритуал Создания, но не получить уважения стаи, которая отказала ему в проведении Ритуала Признания.

Ритуал Верности

Перед проведением Ритуала Признания, вампир, который уже получил Становление, но ещё не стал членом Шабаша, должен пройти Ритуал Верности. Этот ритуал особенно важен для перебежчиков Камарильи. Ритуал Верности - долгий и запутанный, он может длиться годами, прежде чем новобранец получит разрешение на проведение Ритуала Признания и будет принят как полноправный член секты. Часть этого процесса занимает нанесение секретного знака на тело (татуировки, шрама, клейма и т.д.) посредством применения Изменчивости - так что знак станет постоянным. До проведения этого ритуала, новичок должен сидеть или стоять за спинами своих собратьев по стае во время проведения Высоких ритуалов. Он должен пить последним во время Братания, хотя его крови там может и не быть. Он не может читать вслух или обсуждать отрывки из Книги Нод. Чем дольше новичок проводит времени, разделяя взгляды Шабаша – тем сложнее ему покинуть секту.

Ритуал Раскаяния (Ритуал Очищения или Ритуал Помазания)

Даже члены Шабаша совершают проступки и опрометчивые шаги, которые они иногда должны искупить. Они могут это сделать с помощью Ритуала Раскаяния, который по принципу работы похож на Католическое покаяние. Этот ритуал, наверное, один из важнейших Неписаных ритуалов, поскольку многие из Инквизиции, Чёрной Руки, жрецов и прискусов дают выбор между раскаянием или смертью для тех членов Шабаша, которые допустили ошибки перед сектой. Все здравомыслящие члены Шабаша воспринимают этот ритуал настолько серьёзно, насколько и другие ритуалы; поскольку только при милосердии вышестоящих они могут продолжить своё существование.

Конечно же, многие хитрецы Шабаша могут притвориться раскаявшимися, но в следующий раз - они могут и не получить такой возможности.

Ритуал Гостеприимства

Это ритуал по большему счету - социальная традиция. Священники проводят его, когда встречаются две стаи и проводят вместе время, например, когда кочующая стая остаётся на время в городе, или стаи объединяются для совместного выполнения задачи. Ритуал Гостеприимства поддерживает идеологию Шабаша об уважении к личности, во время их объединения для достижения целей секты. Большинство стай проводят этот ритуал без особых церемоний – Предводители стай обмениваются кровью, а их собратья по стае являются их свидетелями. Но существует два эпизода, которые должны быть соблюдены. В начале ритуала все члены стаи должны лично поприветствовать друг друга, произнося свои имена и места жительства (если есть). Это обеспечивает собратьям возможность узнать некую информацию о другой стае – откуда они пришли и куда возможно отправятся. На пике торжества, стаи обмениваются дарами. Это может быть оружие, либо договор, либо голова врага. Дар передаётся от стаи Истинного Шабаша – Предводителям других стай, под присмотром Священников. Предводители и Священники часто используют этот ритуал как возможность обсудить планы Шабаша.

Ритуал Благодарения

Это ритуал не столько благодарения, сколько возможность похвастаться своими деяниями. Благодарения чаще всего проходит под словами «Я благодарю Каина за его покровительство, когда я…» и историями, которые чаще всего преувеличивают или прославляют героизм рассказчика. Ритуал Благодарения обычно проводится на эсбатах или других собраниях Меча Каина.

Военный Ритуал

Во время войны члены Шабаша пытаются увеличить свою силу любыми доступными методами, чаще всего - создавая дух родства, который проявляется только в битвах. С помощью Военного Ритуала члены Шабаша приобретают военное рвение, которое грозит разрушением для их врагов. Ритуал начинается с чтения мантры, такой как «сила», «огонь» или «сила и ненависть». Пение мантры сопровождается ударами барабана. Иногда стаи раскрашивают свои лица кровью, краской или хной.

Пролитая Кровь

Когда двое или больше членов Шабаша едят вместе, они иногда проливают кровь жертвы, одновременно произнося: «Горячая кровь, пролитая Авелем в час его смерти, придаёт нам сил для служения Шабашу».

Ритуал Скрытности

Для того чтобы сохранять тишину, некоторые стаи принимают дополнительные меры предосторожности и призывают благоприятные знамения. В ритуале скрытности все приминающие участие вампиры отрезают друг другу языки и бросают их в огонь. Это не причиняет никаких повреждений здоровью, немедленное кровотечение и лечение отнимает один пункт крови. Дуктус или жрец обычно отказывается от этого, так что он может отдавать приказы, но некоторые стаи разработали комплексную систему жестов, и поэтому они могут безмолвно общаться во время скрытых действий.

Солнечный Танец

Солнечный Танец проверяет выносливость и храбрость Каинита. На протяжении ритуала, вампиры сплетаются и вращаются в гипнотизирующем танце вокруг символа, изображающего огненное солнце, от заката до рассвета без остановки, пока они не свалятся от усталости, покрытые кровавым потом. Этот ритуал всегда проходит во время полной луны, и члены стаи обычно наряжаются для этого действия в пугающие маски или раскрашиваясь красной краской. Члены стаи доказывают своё мужество, наблюдая, кто из них после изнуряющего ночного танца сможет остаться на ногах дольше всех. Иногда Солнечный Танец проводят вместе с Кровавым Пиром (особенно, когда он проводится при очень важных действиях секты), поскольку вампиры должны восстанавливать потраченную энергию для непрерывного продления ритуала.

Испытания Болью

Жрецы Шабаша используют этот ужасный ритуал, чтобы проверить, насколько силён дух их собратьев по стае. Разные стаи по-разному используют данный ритуал, некоторые для заявления прав на лидерство, другие – как наказание. Одним из таких ритуалов является испытание Индейской Веткой: Стая «подвешивает» особу на деревянный брусок, проткнутый сквозь его грудь при наступлении сумерек, и остаётся скованным, пока они не освободят его, прямо перед рассветом (По-настоящему жестокие особы срывают свои путы перед рассветом и могут подвергать себя другим тестам). В испытании Огнём жрецом проводится ритуальное опаливание разных частей тела. В Латной Рукавице Каиниты Шабаша выстраиваются в два ряда, а отдельные вампиры пробегают между ними, страдая от ударов кулаками, ногами и порезов, наносимых вампирами из рядов. Персонажи жрецы и Рассказчики могут создавать свои Испытания Боли для применения в их стае.

Благословение Гадюки

По мнению некоторых, Шабаш приравнивает себя к змее, и многие стаи проводят ритуал с поднятием змей. Этот ритуал, однако, относится к более традиционным и оккультным ритуалам секты. Священник поднимает (чаще всего ядовитую) змею перед стаей и просит зоркий взгляд Каина покровительствовать собравшимся вампирам, целуя змею и держа её перед всеми, кто должен её поцеловать. Если змея кусает неудачливого вампира, то считается, что Каин недоволен им и приказал змее укусить его за какие-то прошлые или тайные проступки. Некоторые члены Шабаша приводят людей на это ритуал, в надежде, что змея укусит их, и это будет символизировать презрение Каина к смертным, Детям Сифа.

Раскрытие Правды

Этот ритуал обеспечивает правдивость сказанного признания (наподобие клятвы свидетеля в суде – на самом деле оно не «вынуждает» говорить правду, в механическом смысле). Если жрец сомневается в правдивости сказанного, жертва пишет признание своей кровью на листе, выданном ей обвинителем. После этого жрец сжигает лист, иногда в кадиле. Если дым будет чёрным – признание лживое. Если белым – правдивое. По правде говоря, сила, с которой собратья по стае доверяют своему товарищу, и его признание определяют исход «раскрытия» и этот ритуал изредка применяется по действительно важным вопросам.

Особые Обычаи Секты

Множество низших ритуалов объединяют Шабаш больше, чем один ритуал. Эти обычаи происходят от внешних признаков секретных организаций, и они полезны для идентификации личности как члена секты. Даже если молодые члены Шабаша и считают эти обычаи старомодными и неуместными в современном мире, они находят их полезными, когда встречают незнакомого вампира. Наибольшая трудность, среди этих формальностей, заключается в их выражении – члены Надгробия едва ли пользуются той же секретной манерностью, что и Кёниген Чудовищный. По этой причине многие вампиры Шабаша дискутируют об их применении, и более чем один член Шабаша встретил ужасный (и незаслуженный) конец, после того как не смог воспроизвести принятый региональный или специфический вариант, требуемый от него.

Клятва Верности Шабашу

Вампиры Шабаша клянутся в специфическом мировоззрении на встречах секты, чтобы подтвердить свою поддержку секте. Клятва включает идентификацию личности, название своей должности в секте и обещание верности Шабашу.

Символ Шабаша

У Шабаша существует особый символ, который может носить любой Шабашит, чтобы идентифицировать себя таковым. Он может быть представлен в форме пирсинга, часов, кольца, брошки, татуировки или дизайна части одежды. Символ часто надевают во время Джихада, чтобы члены Шабаша могли узнать дружественного члена секты. В отличие от секретных символов стай, этот знак универсален: перевернутый анкх, украшенный стилизованными шипами.

Проверка Личности

Чтобы убедиться в присутствии вампира Шабаша, секта разработала ряд вопросов для опознавательных целей. Вопрос задаётся, когда никто из посторонних не может его

подслушать и позволяет обоим членам Шабаша узнать, безопасно ли обсуждать дела секты. Проверке всегда подвергается каждый незнакомец, выдающий себя за вампира Шабаша, и дела секты никогда не обсуждаются, пока особа не пройдёт Проверки Личности.

Местные Знаки и Обозначения

Многие молодые стаи (и некоторые старые) утвердили привычные символы смертных уличных банд. У этих стай есть уникальные жесты и символические граффити для распознавания своих территорий и собратьев. Например, Молодые Боги могут обозначать свою территорию пурпурными полосками, а Вулфпак распознают друг друга по жесту похожему на «W».

Цвет Секты

Теоретически, «цвет» Шабаша – пурпурный (либо багряный), те, кто хотят идентифицировать себя, могут просто носить предмет одежды пурпурного (багряного) цвета (обычно, спрятанный, поскольку это не всегда безопасно афишировать). На практике, это редко случается. Многие старейшины секты считают нахальную показуху - вульгарной и глупой, в то время как некоторые молодые вампиры Шабаша полагают, что таким образом они низведут секту к статусу банды, что унижает священную войну, которую они ведут каждую ночь. Наиболее ярые приверженцы, носящие пурпурные (багряные) предметы одежды – молодые члены Шабаша, которым нравится относить себя к бандитской культуре или потакающие своим желаниям, Викторианские члены Шабаша, которые продолжают вести себя так, будто вбили себе в голову некую утонченную, но грандиозную хитрость.

Новые психозы

Подверженный безумию Шабаш, отдающий своими зверствами себя во власть Зверя, подвержен психозам, и в этом нет ничего удивительного. Многие члены секты, в особенности старейшины и дикие птенцы имеют внушительный список психических нарушений, так как мало кто может не повредиться в рассудке, повидав столько зверств. Однако существуют некоторые психозы, характерные только для Шабаша. Разумеется, любой вампир может проявлять признаки подобных психических нарушений, но особенно остро они ощущаются среди членов Меча Каина.

Помните, что психоз – это далеко не просто механический штраф для персонажа, это шрам от сражения персонажа с монстром, которым он стал. Психозы должны значительно отражаться на развитии и настроении персонажей, и являются прекрасным поводом для отыгрыша. Рассказчик может покарать персонажа, который игнорирует свой психоз кроме тех случаев, когда правила прямо предписывают им предпринять конкретные действия, отняв у него очки опыта. Психозы редко поддаются схеме «включил – выключил», они подтачивают персонажа почти во время любого действия, которое он предпринимает.

Игроки должны помнить, что психозы могут приводить к безумию провалом или ещё новым психозам. Такова суть Зверя, таково неизбежное падения к проклятию.

Берсерк

Берсерк – это индивидуум, которому крайне сложно контролировать свой гнев. Берсерк часто теряет контроль в стрессовых ситуациях и со слепо яростью нападает на своих противников (или на тех, кого он ими считает).

Берсерки достаточно часто встречаются в Шабаше, жесткость и кровавость секты весьма располагают к подобному сумасшествию. Также берсерк часто получает ещё и другие психозы, так как неконтролируемый вампир гораздо легче становится рабом зверя.

Каиниты-берсерки получают +2 к сложности бросков на безумие.

Кровавый пот

В редких случаях вампир может стать настолько нервным и взволнованным, что его умственное состояние будет сказываться на физическом. Смертных может бросать в холодный пот, и с вампирами может происходить нечто подобное. В случае с вампиром «пот», разумеется, состоит из крови, которая выступает на коже Каинита. Многие другие вампиры находят это крайне беспокойным, так как подобный пот пачкает одежду и придаёт вампиру ужасный вид. Также это может привести к неприятным ситуациям, в которые могут быть вовлечены смертные.

Вампир с кровавым потом тратит дополнительный пункт крови каждую ночь, когда он просыпается. Эта кровь почти всегда стекает с его лба и пачкает одежду, он может недолго выглядеть нормальным, пока кровавый пот не выступит снова. Также такой персонаж должен действовать нервно и дёргано.

Обжорство

Вампиру с обжорству трудно умеренно питаться. По мнению прожорливого Каинита нет смысла останавливаться на середине. Почему бы не выпить всю кровь подобно раздувшемуся клопу? Этот психоз особенно часто встречается среди старых вампиров, которые отдавались своим порокам так долго, что уже не могут контролировать свой голод.

Страдающие от обжорства вампиры должны истратить пункт Силы Воли, если они хотят перестать пить из сосуда пока, не заполнят свой запас крови по максимуму. К тому же, персонажи с обжорством автоматически впадают в безумие, если они голодны (запас крови 3 или меньше) и при этом видят, нюхают или пробуют кровь.

Нимфомания/Сатириазис

Крайне немногие вампиры отвергли свою немёртвую сущность и бессознательно считают себя «сексуально привлекательными» для смертных или вампиров (в особо запущенных случаях и для себе подобных). Разумеется, так как вампиры не могут создавать потомство традиционно, они могут испытать немалое разочарование.

Разумеется, подобные ограничения не останавливают тех, кто страдает подобным психозом, и они приветствуют этот извращённый акт каждой частицей своей сущности. Истратив пункт крови (см **Вампир: Маскарад**), вампир может «функционировать» и даже довести партнёра до оргазма при условии что тот также не является мёртвым. Вампиры с этим психозом, как правило, придаются ещё большему разврату, надеясь как-либо получить удовольствие, которого они лишены. Помимо «обычных» сексуальных отношений эти вампиры могут практиковать зоофилию, педофилию, изнасилования и заниматься многими другими извращениями.

Персонаж с этим психозом постоянно находится «в поиске» и должен пытаться осуществлять столько связей, сколько это возможно, согласно своей ориентации (которая может и поменяться в ходе хроники). У этого психоза нет механических эффектов, его стоит отражать исключительно отыгрышем.

Перекомпенсация

Страх провала грызёт некоторых вампиров, и это отражается на всех их действиях. Возможно, персонаж с трудом прошёл Ритуал Создания или же был близок к Окончательной Смерти. Возможно, персонажу недостает самоуверенности, что заставляет его предпринимать ещё более отчаянные поступки, чтобы доказать свою годность. Так или иначе, ему всегда требуются очевидцы его успехов.

Персонаж с перекомпенсацией ничего не принимает легко, он ничего не считает годным для осуществления лишь для себя самого. Каждый раз когда происходит что-то значительное, игрок должен потратить пункт Силы Воли, чтобы быть уверенным, что все пройдёт как надо. Этого ненужно делать при каждом броске, лишь в критической ситуации. По решению Рассказчика игрок должен тратить Силу Воли в зависимости от Натуры своего персонажа. Браво она понадобится во время физической схватки, Хамелеону при бросках на Манипулирование, однако это следует делать не при каждой такой ситуации, а лишь в наиболее стрессовых.

Фобия

Иногда Зверь оставляет после себя след в качестве иррационального и истощающего страха. Большинство вампиров Шабаша отказываются признавать это, однако некоторые из них приобрели фобии, как-либо связанные с потеряй контроля. У некоторых членов Шабаша имеются даже несколько подобных фобий, которые символизируют их поражения в схватке с самими собой. Фобия может принимать любую форму – от простого и вполне смертного страха перед пауками до страха перед определённым старейшиной, автомобилями или другими вампирами.

Игрок и Рассказчик вместе должны определить, какая именно фобия лучше подойдет данному персонажу. Каждый раз, когда персонаж сталкивается с объектом или предметом своей фобии, он должен сделать бросок на Алый Ужас со сложностью 6 (или же истратить пункт Силы Воли до броска) или же убежать прочь. Разумеется, это не обязательно касается огня, как в случае с обычным Алым Ужасом, на работает схоже. Если персонаж провалил бросок или у него нет пути к отступлению, Рассказчик может поднять сложность для подобных бросков до 8 .

---

[1] — Она нарушит обещание, как нечто само собой разумеющееся.

Потому, что она считает, что не иметь раскаяние – это весело.

- *Curve, «Chinese Burn»* [Наверх]

Глава 6: Хроники крови

who kills the sun in order to install the reign of darkest night

- *Antonin Artaud*[1].

Те, кто считает Шабаш просто «сборищем плохих парней» – ошибаются. Это частое заблуждение. Также многие считают, что Рассказчик не может использовать *сам* Шабаш как тему для долгой игровой хроники.

Почему эти заблуждения так устойчивы? Почему многие новички сразу же начинают так считать?

Потому что слишком многие игроки считают, что шабашиты – это просто классические негодяи в чёрно-белом сюжете пьесы ***Vampire: The Masquerade***.

В конце концов, разве не есть они бесчеловечные монстры, ночные монстры из Ада, психопаты, садисты, мясники, рассматривающие человечество как игрушку для своих извращённых и злобных игр? Бросьте, разве не люди являются объектом их бесстрастных, но искажённых, искорёженных, чуждых помыслов, разве не людей они используют для экспериментов, необходимых для проникновения глубже в понимание своей вампирской сути как они её понимают? Разве не доказывают их действия, что они просто приравнивают человечество к животным, бациллам под микроскопом, к скотине, – которую они могут без чувств вины или сожаления мучить, насиловать, пытать, избивать, запугивать или просто выпивать досуха?.

Более того, разве не являются они и чудовищами среди самих вампиров – свихнувшиеся диаблеристы, которые нарушают все главные законы мира вампиров – охотятся и покушаются на кровь своих Старейшин?.

Кто ещё может сказать, что не знает, кто они такие? Злые, порочные, жестокие твари, бездумные убийцы, не контролирующие себя и не отдающие отчёта в том, что они делают!.

Не так ли?.

Ну, разумеется, они такие и есть – каждый скажет вам об этом. Кроме самих Шабашитов.

В мире, где многие вампиры могут существовать десятилетиями, не видя вокруг ни одного вампира из *своей собственной секты*, именно бушующее в Шабаше насилие и шабашитский экстремизм заставляет несведущих наблюдателей обращать на это особое внимание.

Должно быть очевидно, что не только из всего этого состоит данная секта. Шабаш просто считает себя выше смертных. Кто они такие, чтобы ещё обращать на них внимание? Вампиры Шабаша уверены в том, что на людское сообщество не нужно обращать ни малейшего внимания, оно недостойно любой заботы или осторожности. Вампиров не должны волновать люди, человеческий образ мышления или что-то ещё. На них просто нужно смотреть с высокомерием, презрением и иронией – а чаще всего со скукой и отсутствием всякого интереса.

Члены данной секты совсем не держатся за свою Человечность, как минимум, потому что уверены, что что-либо "человеческое" к ним больше не применимо. Большая часть Шабаша верит, что людская мораль и прочие глупости будут их ограничивать и мешать им, поэтому не заслуживают ни малейшего внимания или уважения. Некоторые вампиры внутри Шабаша увлекаются Сатанизмом или прочими ненормальными, с людской точки зрения, вещами – как просто шутки ради, так и ради издёвки и способа выказать презрение к жалкой человеческой вере, которая противостоит различной нежити (это относится, в основном, к Римо-Католикам). Впрочем, более старые вампиры этим не занимаются, хотя и прекрасно понимают ценность морального разложения и развращения для ведения войны (и для того, чтобы производить впечатление). Они видят себя как чудовищ, им это нравится и они делают всё, чтобы этому званию соответствовать.

О природе каинитов

Зачем же нам безмятежно играть с овечками перед взором Господа Нашего? Зачем, если сейчас мы танцуем в обнимку с Проклятьем на Кровавом Пиру, когда все – и людское стадо, и слабые Каиниты – трясутся в вашем присутствии – и от этого всего вы предлагаете нам отказаться?! Склониться перед вашим гнусным коварством?!.

Оставьте себе все ваши жалкие мысли о добре и зле, всех ваших Иисусов и Марий, заберите вместе со своим хныканьем о прощении и искуплении!.

О нас всё сказано ещё в истории Каина и Авеля, мы выбираем свободу, а не участь слуги, вы, жалкие идиоты! И если вы этого не поймёте, если сами не захотите понять вашей истинной натуры, вашего восхитительного чудовищного нутра, если вы продолжите прятаться от самих себя – тогда почему бы нам не понаблюдать за выражением на ваших лицах, когда вы поймете, в час своих Окончательных Смертей, какую ошибку вы допустили тогда, когда вы поймёте, как сами влезли во всё это. Но нас вы с собой не заберете, нет, никогда!.

- *Архиепископ Фабриция Контреразе, в послании к Князю Атланты*.

Что ещё более важно, всех вампиров, пытающихся укрыться за остатками своей человеческой сущности, секта считает… ну, «слабаки» и «дураки» будут самыми мягкими определениями для тех, кто пытается сбежать от своей истинной сущности.

Скажем прямо, большинство из вампиров Шабаша считает, что те из их собратьев, кто не признает себя чудовищами - те, кто прячутся за человеческими масками – просто бредят. А если серьёзно, то эти слабаки просто-напросто подвергают всё вампирское сообщество постоянной смертельной опасности.

Хорошо, шабашиты – точно монстры, но являются ли они злодеями?.

Точно нет.

Шабаш – это не кучка психов, разгуливающих по Миру Тьмы. Любая игровая партия может отыгрывать шабашитов так же интересно и с таким же удовольствием, как и любых других персонажей ***Vampire: The Masquerade***. Рассказчику так же легко и интересно вести сессию по Шабашу, как и любую другую – она может получиться интересной, острой и насыщенной – при условии, что все перестанут думать, что Шабаш ничем не отличается от банды дурно настроенных картонных упырей. Глубокое, вдумчивое исследование секты должно привести Рассказчика к пониманию того, что её роль в играемой хронике не должна сводиться к статичной и односторонней. Как только Рассказчик это поймет, как только он научится использовать Шабаш и одиночных шабашитов в своих хрониках, то секта откроет перед ним и его игроками большие возможности для того, чтобы разыграть красивый, по настоящему живой спектакль.

Эта глава разбирает различные возможности Рассказчика сконцентрироваться на Шабаше, как ядре для своей хроники. Она написана для изучения различных способов использования уникальной истории, взаимоотношений и качеств секты для оживления и подчеркивания любой Шабашитской хроники.

Этика в Шабаше

А вообще, захотят ли искушённые матёрые игроки опускаться до того, чтобы играть в бездумных убийц, будет ли им это интересно? Как Рассказчик, спрашивали ли вы ваших игроков, что они чувствуют, участвуя в шабашитской хронике? Наверное, вам было любопытно, иначе вам было бы неинтересно открывать эту книгу. Но вообще, если вы когда-

либо задумывались о проведении шабашитской хроники, думали ли вы и о том, что кто-то из вашей партии может колебаться, участвовать или не участвовать в ней, поскольку он уверен, что шабашитские персонажи все как один совершенно безвкусные? Кто-нибудь из них говорил вам, громким и пренебрежительным голосом, что все шабашиты – лишь мерзкие негодяи?.

Ну да, скорее всего. Все так думают, это общее заблуждение.

Если вы хотите, чтобы эта книга сработала – если вы хотите рассказать шабашитскую хронику (и вы хотите рассказать *хорошую* шабашитскую хронику) – вам нужно поменять их мнение, не дать им мыслить так же, как они мыслили раньше. Вам нужно будет привести партийцев к пониманию секты, помочь им принять её, или (если они не смогут), по крайней мере, дать им шанс, прежде чем их персонажи станут шабашитами различных рангов, знающими и видящими секту изнутри. Самое важное – дать им понять, что шабашиты тоже живые персонажи, и у них тоже присутствуют свои мотивы. После этого, партийцы и Рассказчик должны будут потратить много времени на изучение их общего видения Мира Тьмы, и, если хроника будет идти хорошо, то удовольствие от игры надолго запомнится всем участникам.

Как этого добиться? Просто. Вы помогаете вашей партии понять Шабаш, его учение, его методы и цели, уникальные способности и стремления.

Шабаш похож на любую другую группу, составленную из единомышленников. Члены Шабаша имеют свою собственную этику, свою веру, стиль поведения, свои страсти, пороки и желания. Секта и её последователи имеют свои изъяны и слабости. Они имеют своё мнение по многим вопросам, отличное от других групп вампиров, и эта точка зрения определяет их поведение.

Рассуждая логично, любая группа или любой индивидуум имеют свои «светлые» и «тёмные» стороны. По большей части, деление на «героев» и «злодеев» не работает в ***Vampire:The Masquerade*** (хотя порой «антигерои» годятся), и что самое главное – такое деление совершенно не работает для Шабаша. Мир Тьмы похож на огромную картину, написанную огромным количеством оттенков серого. Покажите вашей партии эти нюансы, сталкивая их с трудным выбором, сложными сюжетными линиями и множеством двуличных персонажей.

Вы должны показать вашей партии, через сюжет, разворачивающийся перед ними, что Шабаш бывает *разным* – жестоким, фанатичным, рьяным и усердным, грубым и, да, даже странным и ненормальным – но всё это не намного хуже его антипода – Камарильи. Все вампиры по сути своей бесчеловечны, *нечеловечны*, секты, разумеется, тоже. Большинство занимается весьма сомнительными, с точки зрения человеческой морали, вещами. Большинство вампиров могут иметь какие-то свои идеалы и могут быть верны своим идеалам, могут быть верны своему роду, могут иметь какие-то предрасположенности и могут действовать в соответствии с этими предрасположенностями. Они могут быть совершенно непонятны в их верованиях. Непоколебимая вера есть главный признак любого усердного верующего, даже если эта вера и оказывается вредной, даже если она и заставляет совершать действия, которые кажутся чудовищными и страшными. Простительны ли эти жестокости по меркам людской морали? Конечно, нет, но ваши герои и не являются людьми, они не играют в людей, они играют в вампиров, а вампиры Шабаша *верят* в то, что ставить что-то людское выше вампирского равносильно тому, чтобы выдать коровам на бойне орудия для забоя, а мясников развешать на крюках. Шабашитские сюжеты напоминают вам, что вы и ваша партия должны придерживаться точки зрения Шабаша, но не обязательно должны полностью на неё полагаться. Игроки должны увидеть, как секта и её верования полностью управляют действиями и чувствами фанатично преданных, социопатичных последователей и

их помощников, услышать, как о секте злословят её союзники и враги, на которых она также оказывает влияние.

Это одна из самых трудных задач из тех, с которыми сталкиваются Рассказчики. Он часто может услышать подобное –

- Я не хочу играть плохим! Я хочу *сражаться* с плохими! Я хочу верить, что представляю из себя что-то хорошее, в той куче дерьма, которой является мир, по которому мы играем! (Такое говорится нечасто, на самом деле, но зато, если уж говорится, то нужно быть готовыми, что принципы и убеждения подобного игрока окажутся алмазной твердости), или

- КАЙФ! Я буду играть Ассамитом-*антитрибу*, который выбирает Путь-Убийства-Каждого-Грёбаного-Сукина-Сына-Попавшегося-Мне-Под-Руку! Аааaа, я *буду* плохим!.

Чем может отреагировать на это Рассказчик, так это встречными вопросами: «Хорошо, а *кто такие* эти «плохие»? Есть ли вообще здесь что-нибудь *плохое*? Что вообще делает *добро и свет* в Мире Тьмы?" И, да, Рассказчику всё ещё нужно будет поменять коллективное сознание партии в сторону отказа от понятий "героев" и злодеев". Рассказчик может показать что Шабаш, являясь нечеловеческой, бездушной, порой скотской и звериной сектой, всё же не общество душевнобольных или запутавшихся, ошибающихся вампиров – и что его точка зрения прекрасно соотносится с происхождением секты и условиями окружающей секту среды.

Всё это, без сомнения, сложно, но Рассказчику никто и не обещал, что всё будет легко.

Правильное мировоззрение

Многие игроки считают, или даже верят, что Камарилья – «правильна», а Шабаш – «неправилен». По большей части, это мнение основывается на том, что другие вампиры пытаются сохранить человечность, а Шабаш – нет. Давайте с этим разберёмся.

Аксиомой шабашитской модели поведения является то, что вампир Шабаша не пытается подавить Зверя. Он принимает его и освобождает его. Философия Шабаша утверждает, что любая попытка скрыть изначально чудовищную, монстроидальную природу есть только лицемерие и притворство, и изначально является ложной. Шабаш непоколебимо верит в то, что Каин был *проклят* Богом, когда стал Первым Вампиром, *но проклят он был с какой-то целью*. Существует догма – догма, поощряемая и лелеемая всей мудростью Каинитов – что любая попытка оспорить или игнорировать факт, что вампиризм является проклятием – есть предательство вампирской натуры. Может быть, попытки сдерживать проклятие и обуздывать Зверя есть предательство самого божественного предназначения, изменившего Каина? В любом случае, избегать Проклятия и всех его чудовищных отголосков и последствий – признак слабости и страха, а секта не боится никого и ничего.

Как Шабаш пришел к этой вере? Многие философы и учёные Шабаша (да, да, они существуют!) изучали легенды и мифы, составляющие, как считается, «предание о Каине», первом известном вампире, и, возможно, «отце» всех вампиров. Все последующие интерпретации мифов о Каине использовались для поддержки секты и во многом предопределяли поведение её членов. Наиболее выделяющейся частью мифа о Каине у секты является именно центральная, которая и используется сектой – Каин убивает своего брата Авеля и Господь карает его, но, подчёркивают в секте, вампиром он стал не напрямую из-за самого убийства. Он стал вампиром *потому что отверг милосердие и прощение от Бога* (это подчёркивается в легенде несколько раз) и выбрал для себя только свой путь, удалившись от Господа и Эдемских кущ. Символ веры Каина заключается именно в том, что проклятье пало

на него не из-за убийства, а как *наказание за гордыню*. Он выбрал свободу вместо прислуживания Богу, пусть и заплатил за это высокую цену.

Вампиры Шабаша вполне представляют себе и этот выбор, и последовавшее за ним проклятие как неизбежный факт, как выбор, от которого нельзя отказаться с помощью попыток казаться кем-то, кем ты не являешься – человеком, например. Секта, за небольшим исключением, защищает и поддерживает выбор своего предка. Фанатичность и приверженность Шабаша заставляют их даже называть кару, которой подвергся Каин «*Славным Проклятием*», отметившим желание выбрать свободу, а не безопасность в служении кому-либо.

Что, секта кажется злобной? Человеку – да.

А вампиру? Ну, в сравнении с чем? В Камарилье тоже хватает тёмных углов и злых побуждений. Зло, если смотреть на реальный мир – и не касаться вопросов веры и философии – почти всегда заключается в том, что чьи-то интересы ставятся выше кого бы или чего бы то ни было ещё. Рассказчики, спросите себя – будут ли шабашиты ставить благо всех вампиров выше интересов части из них – при условии, что они являются солдатами, солдатами вечной войны против Антедилувианов, вампиров Третьего Поколения, которые в одну ночь восстанут из торпора и уничтожат всех своих потомков, сея хаос, огонь и ужас. Ну а Камарилья? Ах, трагические герои? Со всеми их принцами, их эдиктами и Узами Крови? Нет, Шабаш просто не верит в такие вещи. Шабаш охотнее верит в то, что соперничающая секта предаёт всех вампиров, которые только есть на свете, потому что тем или иным образом, знает она об этом или не знает, но прислуживает Антедилувианам и действует в их пользу. А подобное служение есть то, чему Каин, их отец, никогда бы не позволил свершиться. Так вот, не слишком ли неправильно видеть Шабаш только как "силы Зла", по крайней мере – в Мире Тьмы? В действительности же не Шабаш ли борется за благо для всех – и даже чаще, чем Камарилья?.

И опять – что же такое зло и что же такое добро?.

Vampire: The Masquerade не та игра, которая загоняет игроков и их принципы в лузы, словно бильярдные шары. В каждой отдельной хронике лишь Рассказчик определяет границы добра, зла и всех полутонов между ними. Тем не менее, подобное объяснение проклятия Каина и всех этических вопросов, связанных с ним, даёт Рассказчику и прекрасный фон для хроники, для зачина сюжета, даёт и обоснование подобного образа действий для секты.

Как может Рассказчик использовать всё это? Он может заставить партию выучить этот Катехизис от Каина, чтобы помочь свежей шабашитской стае понять причины верований своей секты. Он может использовать это объяснение как помощника для партии, как способ дать им почувствовать, как можно объединять и сплетать те возможности и варианты, которые предоставляет сюжет с теми, что даёт им Проклятие.

Например, возьмите какой-нибудь подходящий для Шабаша сценарий – ну, стычку с Камарильей – и добавьте остроты с помощью толкования Проклятья: "мы не люди, мы не должны пытаться быть ими". Ваша партия отыгрывает одну из Стай Шабаша, которая участвует в заключительных этапах осады города, прежде контролировавшегося Камарильей. Шабаш решил напасть на город, потому что Камарилья, со всей их привязанностью к стесняющему Маскараду и всеми этими верованиями о вампирах, которые обязаны цепляться за свою Человечность, эта Камарилья совершенно расслабилась и перестала обращать внимание на смертных охотников за вампирами, не противодействуя им и дав возможность закрепиться в городе. Принц того города и её прихвостни были слишком заняты, заигрывая с обожаемыми людишками, используя их в своих целях, совращая,

пытаясь полагаться на их человеческие ресурсы как на защиту от охотников, в конечном счёте – опасно смешиваясь с ними. Невнимательность принца, в конечном счете, сделала её полностью неготовой к отражению любой угрозы для её Собратьев. Шабаш, выступающий "в защиту" вампирского сообщества и руководствующийся догмами о "нечеловечности" вампиров, тщательно подготовил и выполнил план вторжения в город. Вторжение прошло гладко не в последнюю очередь благодаря полной бесчеловечности шабашитов, помогавшей им драться жестоко и эффективно. Затем, в конце осады, от торжествующих шабашитов потребовалось принять решение: позволят ли они уцелевшим городским Анархам остаться нетронутыми, изгонят ли они их из города или же просто перебьют их всех?

То есть, по порядку – какая-то ситуация, заветы от Каина, различное влияние и применение этих заветов по ходу сюжета, затем трудный сюжетный выбор или трудный выбор, который может конфликтовать с какими-то принципами персонажей или чем-то ещё. Видите, всё не так уж трудно.

Как же Рассказчику сделать бесчеловечные методы Шабаша более заманчивыми и привлекательными для партии? В конце концов, большинство игроков не являются каким-то асоциальными личностями. Они ходят на работу, вращаются в обществе и живут вполне успешно. Разве не отбросят они с отвращением роль монстра? Нет, если у монстра есть принципы, свои слабости и мотивы для поступков, если монстр вовлечен в драматический конфликт. Нет, если у монстра есть свой собственный этический и моральный кодекс. Нет, даже если монстра и представить просто как «антигероя», ведь частичка «герой» всё-таки присутствует. В конце концов, если история просто получается интересной и захватывающей.

Шабаш прав. Все эти другие вампиры – нет

Рассказчик может заставить своих игроков уверовать (в рамках игры), что идеи секты непогрешимы, абсолютно правильны. Это может быть даже неверным в рамках большого сюжета, но главное, чтобы игроки и персонажи в это *верили*! Рассказчик может добиться этого, прощая персонажам всё их жуткое поведение, как вследствие всех животных, чудовищных аспектов Проклятия – они выполняют свою роль, как выполняют роль и персонажи – которые иногда просто не имеют другого выбора, как жестоко выполнять её с чудовищной эффективностью – потому что все остальные варианты для них хуже, чем этот.

К черту всё это! .

Иногда очень помогает менее серьёзное отношение. Не из каждой хроники должен получаться целый "Крёстный отец" или "Преступление и наказание". Всегда может быть забавным поиграть скорее в "Живых мертвецов" или "Почти полную тьму" (американский фильм в жанре вестерн, про вампиров, путешествующих по Дикому Западу в фургоне. Этого описания вполне достаточно для понимания фильма), или даже – Боже упаси! – в "Блейда".

Так что вперед. Взорвите всё к такой-то матери. Пусть всё сгорит. Расстреливайте смертных в их супермаркетах. Учиняйте насилие на улицах. Колесите по городу, оглушая всех дьявольской громкости музыкой из своих автомобилей, проламывая недовольным прохожим головы битой. Это ваша игра. Делайте что хотите.

Вообще-то эта глава должна показать, что игра за Шабаш как раз не сводится к карнавалу смерти и беспричинного насилия, подобным указанным сценах и всему такому, даже наоборот. Но иногда игрокам можно прощать и подобное поведение.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ, РАЗУМЕЕТСЯ. Если вы почувствуете желание проделать что-то подобное в реальности, лучше обратиться к врачу. Если будет трудно сдержаться, вам

потребуется помощь. Вы НЕ вампир. И вообще-то, компания не хочет получать иски и быть вывалянной в грязи газетами из-за парочки таких как вы.

Пример: До встречи с Джимом Джек вообще редко передвигался медленно. Его движения всегда были быстры, он любил широкий шаг. Но Джим никогда не был быстрым – с его-то вывернутой ногой. Джек не знал, что и почему с ней случилось, но у него были неплохие отношения с Джимом и он приноравливался к его манере ходьбы, иногда подшучивая Члены стаи сражались спина к спине, и, в конце концов, стоило потерпеть.

Два вампира прогуливались по улицам, не ища кого-то специально, и как раз свернули на тихую аллею, когда, внезапно, Джек отчаянно почувствовал себя уязвимым. Они передвигались медленно, а сейчас, казалось, плетутся ещё хуже обычного. Тени на крышах бесконечных складских помещений на улице казались живыми – слишком живыми. "Слишком живые и быстрые, а мы слишком медленные. Медленные – значит уязвимые" – проворчал Джек. И тут всё рухнуло и завертелось одновременно. Тени оформились как две отлипшие от стен фигуры, которые двинулись, окружая их. Их лица были ужасны и пахли они так, как мог бы пахнуть дохлый пес, долго провалявшийся в канализации.

Прежде чем Джек смог о чем-то подумать, Джим уже лежал на земле, погребённый под телами нападавших. Они вгрызались в его живот и лицо, рвали его горло своими клыками и когтями. Джек понимал, что с двумя сразу он не справится.

Затем всё смешалось. Зверь рванулся наружу, глубоко из его нутра, охваченный пещерным голодом. Джек потерял себя самого, а когда очнулся, голод Зверя был утолён, высохшие тела валялись на тротуаре, а сам Джек стоял между ними и чувствовал, как по его рукам, клыкам и губам сползали лоскуты чего-то, перемазанного в витэ. Отпихнув их ногой, он посмотрел на Джима, ползшего к нему, и внезапно увидел, что у его собственных ног собирается маленькая лужица крови. "Неплохо", - высказался Джек в пустоту, окунул в лужицу мизинец и затем отправил его к губам. Он терпеливо дождался Джима, помог ему встать, и они побрели к противоположному концу аллеи – так же медленно, как и раньше.

Интересно? Джек, несомненно, являющийся чудовищем, воспользовался чудовищной стороной своей вампирской сути для того, чтобы спасти Джима. Джим ведь был слабее нападавших? Какой другой выбор был у Джека, можете представить? В рамках этой описанной ситуации, было ли нападение на них неспровоцированным? Да, оно таким и было, и Джек воспользовался своими способностями, чтобы спасти напарника.

Различные сюжетные моменты, "объясняющие" Внутреннего Зверя не являются единственным средством "доказательства" правоты Шабаша. Причины, объясняющие ненависть, которую секта испытывает к Антедилувианам и их угрозе, также являются превосходными завязками для сюжетов. Старая привязанность секты к *диаблери* и объяснение, почему/как Шабаш использует *диаблери* как оружие в борьбе против Камарильи тоже могут помочь - в конце концов, разве, с точки зрения Шабаша, не является Камарилья всего лишь одним из инструментов Антедилувианов? Вообще, полезны любые сюжеты, которые предполагают личный выбор – помните, свобода – это то, что выбрал ещё сам Каин – они предоставляют большие возможности для закручивания сюжета в ту или иную сторону, благодаря спорным решениям и выборам, которые приходится принимать и совершать. За каждым Рассказчиком же остаётся свой собственный выбор – что из этого использовать, как преподать это игрокам и как встроить всё это в свою хронику.

Антигерои имеют свои правила поведения и следуют им

Большинство антигероев следует каким-то кодексам или правилам. Различные *Пути Просветления* предоставляют шабашитам эти правила, а в более глобальном смысле они

могут опираться как на Миланский Кодекс, так и на различные Высокие Ритуалы (*auctoritas ritae*) и Низкие Ритуалы (*ignoblis ritae*) Шабаша. Не все шабашиты, конечно, бездумно следуют этим канонам. Часть – да, но есть и часть, которая подходит ко всему осмысленно. Это то, что отличает вождей от последователей, элиту от подчиненных, пушечное мясо от лидеров. Некоторые задаются вопросами и даже пересматривают некоторые положения, часть же принимает всё как есть.

Хроника больше всего понравится игрокам – даже если и не обязательно соответствует их истинной "морали и нравственности" – если весь сюжет в психологическом, эмоциональном и этическом плане будет согласован между собой, если она будет слаженно воздействовать на различные чувства игроков, если она сможет показать им, что Шабаш может быть идеалом для их персонажей. Котерия должна осознать, что членам секты есть за что умирать, есть какие идеалы защищать и стараться распространить. Рассказчикам нужно стараться показать, как различные другие точки зрения входят в противоречия с практиками и учениями шабашитов. К игрокам (или хотя бы их персонажам) должно прийти понимание, что наибольшую угрозу всегда представляют те, кто выбрал *другой* путь.

Рассказчик может создать данный "водораздел" путём подсовывания котерии группок Камарильи, состоящих из рядовых вампиров – чтобы персонажи смогли увидеть, как те задыхаются под диктатом старших членов своей секты, как пешки-вампиры гибнут "на линии фронта" – и всё для того, чтобы их принцы со своим окружением могли и дальше наслаждаться не-жизнью и оставаться у власти. Рассказчик может сравнить их подчинение прихотям принца с настоящей свободой выбора и действий, которую предлагает Шабаш. Подчеркнуть, как знакомые и помощники участников котерии безжалостно вырезаются Камарильей за какие-то незначительные нарушения замшелых правил, указать на бездумную силу Уз Крови и то, как они применяются, чтобы, фактически, украсть у вампира его свободу воли и выбора. В конце концов, Рассказчик может высмеять и обратить против Камарильи её настолько лелеемую Человечность – показав, что сама Камарилья не относится к людям лучше Шабаша.

Вера заставляет антигероев поступать так

Теперь, при знании структуры внутренних верований Шабаша, он больше не кажется сборищем безмозглых громил и садистов. Пока, несомненно, часть вампиров Шабаша и впрямь свихнулась на убийствах и насилии, б*о*льшая часть, несомненно, считает себя солдатами, защищающими то, что им дорого – свою веру и образ мышления. У них есть достаточно доводов, чтобы считать себя избранными. В хронике будет особенно хорошо, если Рассказчик покажет котерии, что необоснованные действия влекут за собой последствия – и последствия эти обычно бьют куда больнее, чем персонажи, заварившие всю эту кашу.

Например, представьте, что котерия решила просто истребить какую-то группу субъектов – даже и не имея для этого особого повода или мотива. Сказано – сделано. Эти убийства не являются попыткой вторгнуться в город, не имеют отношения к ритуальным целям – Кровавому Пиру или Ритуалам Создания. Игроки всего лишь оставили за собой некоторое количество недвижных тел, не особо заботясь, найдёт ли их кто-нибудь (количество жертв в таких стычках, как правило, является числом случайным).

Другие вампиры могут этим заинтересоваться и приняться расследовать данное происшествие. Принц – если город контролируется Камарильей – может настолько возмутиться таким бесчинством на своей территории, что призовет к Кровавой Охоте. Смертные охотники на вампиров также не оставят без внимания инцидент – что может привести их на след. Даже другие члены стаи могут отнестись с подозрением и недоверием к этой вспышке ярости, ведь она угрожает всей стае и грозит санкциями со стороны верхов

Шабаша. Епископы и архиепископы, несомненно, обратят своё возмущённое внимание на это проявление глупого насилия – ведь им теперь нужно будет учитывать, например, активность полиции и просчитывать все возможные отголоски этой истории. В общем, пойдут гулять круги по воде.

Рассказчик должен как можно больше приближать игроков к пониманию того, что подобные бездумные действия не только не соответствуют учению Каина, но также являются и просто безвкусными – пусть такими вещами лучше занимаются враги Шабаша. Даже если некоторые группы вампиров в Шабаше являются сорвиголовами и бретёрами, ищущими драк и прочих приключений – Рассказчику лучше будет приучать игроков к тому, что в Шабаше тоже есть свои образцы для подражания – и слишком большое отступление от принятых норм повлечёт за собой наказание за глупые проступки.

Действия влекут за собой последствия. Даже для верных

Произнеся "глупые действия не остаются безнаказанными", нельзя не прийти и к следующему заключению – "все действия, так или иначе, влекут за собой последствия". Если игроки выбирают какой-то план действий, то просто необходимо, чтобы Рассказчик "доиграл" до конца все последствия их выбора, чтобы всё, что от этого выбора зависело, пришло к логическому завершению, каким бы оно ни было – даже, если выбор персонажей окажется определяющим судьбы мира или их собственное существование. Это и есть "Главное Драматическое Правило Рассказчика Хроники По Шабашу", если Рассказчик не будет его придерживаться – хроника скоро скатится в немотивированные действия и необъяснимые поступки, и тогда уже повлиять на это будет никак нельзя. Неплохой идеей будет ставить повороты сюжета в зависимость от действий партии – если только события не должны быть привязаны к какому-то большему, грандиозному метасюжету, через который вы, как по рельсам, собираетесь протащить персонажей.

У плохих парней есть свои слабости

Одно из главных правил драматической литературы (а ролевые игры есть та же *интерактивная* драматическая литература) гласит: "У плохих парней всегда должна быть ахиллесова пята, уязвимое место, которое становится причиной их неудач или падения – если только они не придумают что-нибудь". Помните, силы и слабости – всегда главные движущие силы любого драматического конфликта, на них можно построить прекрасную, интересную и правдоподобную хронику. Более того, для антигероя недостатки – зачастую то, что его определяет.

Что же за недостатки у секты? И прилагает ли Шабаш какие-либо усилия, совместные или частным образом, чтобы превзойти эти слабости? Есть ли у Шабаша какие-то *трагические* недостатки, эти предвестники горькой судьбы, эти "родимые пятна" антигероев? Да, есть. И это можно использовать.

В общем, уязвимости Шабаша кроются в его сильной идеологии и непоколебимой системе верований. Секта крайне неподатлива к любым изменениям и доходит до крайнего упорства, отстаивая свои убеждения. Решения и действия Шабаша могут быть непоследовательны, не так полезны, иногда – даже плохи и вредны, но секта пойдет на них, чтобы защитить свои идеалы и верования. Сама структура секты заключается в словах «свобода превыше всего» - и затрудняет шабашитам любые действия, которые заставляют их собираться и действовать большими группами – и значительно облегчает им возможность действовать в отсутствие руководства, поодиночке. Ещё у них есть актёрские слабости, о да. Они могут страдать – и даже впадать в зависимость! – от жадности, гнева, лени, гордости, вожделения, своего оптимизма, пессимизма, жажды крови или паранойи – список воистину бесконечен. В конце концов, даже их воспеваемая монструозная натура и факт Величественного и Гордого

Каинова Проклятья подавляет их – они страдают от того, что больше никогда не смогут быть по-настоящему вместе с Богом.

Всё это даёт Рассказчику замечательный материал для разворачивания как можно более полной картины жестокостей и зверств в Шабаше, не правда ли? Он может показать все эти трагические стороны существования вампира. Взаимосвязь эмоциональных слабостей вампира и его промахов очень проста для показа – сначала вы иллюстрируете то, к чему ваш вампир склонен, и потом – к чему его это приводит. Возьмём хотя бы гордость.

Эпифани знает, что Эштона очень легко надуть. Он слишком слащавый, самодовольный, глупый и не смотрящий по сторонам тип, не думающий ни о чём, кроме своей собственной значимости и регалий.

Он был так польщён тем, как она смотрела на его безмозглую тушу, когда говорила с ним – что даже когда она перемолола ему кости своим пикапом, даже тогда, когда она чуть не размозжила ему череп, когда она собственноручно отрезала ему веки бритвой, чтобы убедиться, что он не сможет не поприветствовать восходящее солнце – даже тогда он был шокирован тем, что только смех раздавался в ответ на его мольбы о помощи.

Вся прочая метафизика лишь немногим сложнее для представления – Рассказчику требуется лишь добавить сверхъестественный элемент.

Смех стаи ослабевал, по мере того, как и крики Эштона замолкали, превращаясь в слабые, еле слышные стоны. Драгоценное витэ, вытекавшее из рассечённых вен, просачивалось через его пышную шевелюру и образовывало тонкую лужицу у его головы. Он мог видеть теперь – розово-красное сияние, всё нараставшее у самой линии горизонта – Эпифани приготовила ему восхитительное зрелище, блюдо, которое скрасит его поминальный обед, великолепные краски для его погребального савана, сплетённого из чужого предательства. В его разбитой голове проносились все его ошибки, все слова, которые он слышал, обещания и наветы. На секунду, сквозь боль, ему показалось, что он увидел Каина Что это было – предсмертный бред? Каин, Тёмный Отец? Нет, это был предсмертный бред. И кто это был с ним? Мужчина, женщина, кто? И почему у Отца было такое спокойное, умиротворённое лицо? На секунду ему показалось, что во взгляде Каина была ещё и необъяснимая, всепоглощающая скорбь и сожаление. Какая ирония! Само его существование заканчивается, сам ад ожидает его, а тут… Его смех стал раскатистее, затем визгливей, перешёл в истерический, когда солнце начало ощутимо припекать его. Кожа его начала чернеть, от кончиков пальцев пошёл усиливающийся дымок…

Антигерои зачастую сражаются с сопоставимым или даже превосходящим злом

Да, это *запрещенный* приём, но он работает. В Мире Тьмы всегда есть силы, которые ещё более противны, скверны, ещё более бессердечны и беспощадны, которые могут делать такие вещи, на которые не способна стая Шабаша. Воплощением этого концепта может стать вампир, который подпадает под чужое инфернальное влияние – или напрямую совращается этими силами. Изюминкой для Рассказчика может послужить то, что Инферно – вовсе не только та сила, что захватывает и удерживает души отступников Шабаша. Каждый вампир может заключить сделку с Дьяволом и отправиться по дороге лжи и искушений. Но, *любая* уловка в стиле «они ещё хуже, чем мы» позволит игрокам, раздражённым стилем Шабаша, персонально задетым его жестокостью и бездушностью, всё же включиться в захватывающий и интригующий сюжет шабашитской хроники и чувствовать при этом, что их персонажи сражаются за что-то положительное. Это может казаться уловкой или обманом, но это та уловка, которая позволяет Рассказчику проявлять сочувствие к своим

игрокам, даже тем, которые, принимая секту в целом, всё же оказываются задетыми её отдельными проявлениями.

Ещё хорошими примерами могут оказаться Сетиты или Джованни. Даже кланы, лояльные Камарилье, такие как загадочные Тремер или «основные» части сумасшедших Малкавиан, скрытных Носферату или царственных Вентру могут оказаться подходящими на роль таких врагов ***Vampire: The Masquerade*** не раскладывается на «хороших» и «плохих» парней. Как говорилось ранее, это игра, показывающее всё многообразие тёмных и светлых оттенков серого.

Хорошо, но как перенести всё это ощущение в хронику, которую вы играете? Прежде всего, путём тщательного подбора противников, которые будут вам попадаться. Вы можете раскрашивать этих противников в разные цвета и подавать их действия игрокам так, как это вам выгодно. Характеристики могут быть краткими или пространными, полароидным снимком или картиной Рембрандта – но они должны всегда побуждать к размышлениям, которые должны доказывать котерии, что её задачи стоят выше, чем задачи попадающихся ей противников. Давайте взглянем на пример подобной работы, основанной на темах меняющейся власти и влияния Инферно:

Сцена разворачивается в городе, контролируемом Камарильей. Амбициозный Тремер, желающий добраться до власти, но совершенно не заинтересованный в бесконечной ночной подковёрной борьбе за путь к вершине, решает объединить усилия с несколькими Носферату и Малкавиан. Вместе они быстро приводят к власти марионетку-Принца. Принц есть распутный безумец, который применяет своё извращённое видение правил Маскарада ко всем вампирам города. Он изменяет эти правила совершенно произвольно, жертвами его прихотей становятся многие. Недавно, группа Анархов задумала заговор, который был раскрыт и обезврежен инфернальными силами, вызванными Тремером. Методы Принца кажутся котерии отвратительными, если учесть, что все заговорщики оказались повязанными с ним Узами Крови и используются теперь то в роли «эскадронов смерти» Принца, то в роли игрушек для развлечения его же гулей. Какой урок это производит на всех тех, кто помышлял о сопротивлении ему! Могущество тремера, а вместе с ним и могущество инфернальных сил в этом мире неуклонно растёт.

Котерия выступает в роли разведчиков, проникших в город в самом начале шабашитской осады. Навыки разведки, которым в Шабаше уделяют много внимания, заставляют их заметить странности – присутствие тремера-«серого кардинала», нестабильную натуру принца и признаки инфернального присутствия. Теперь котерия уверена, что город не просто должен быть осаждён и захвачен – Шабаш теперь обязан сделать это, из-за манипулятора-тремера и инфернального присутствия, которое угрожает всем вампирам в городе. Тремер выказывает тёмные, предательские намерения, Малкавиане и Носферату тоже подбрасывают дровишек в огонь, действуя так, как Рассказчик подталкивает их.

И это уже более приемлемо. Шабашиты могут быть хорошими учениками в социал-дарвинистских школах, и, если шабашиты окажутся перед выбором – отказаться ли от их жестокости и свирепости, чтобы сохранить свою свободу, чтобы сохранить себя для Каина, чтобы сохранить, в конце концов, себя… как монстров – они сделают верный выбор.

Почему большинство шабашитов такие… *нечеловеческие?* Ну, во-первых, они же не люди? Они это понимают, они это принимают и они это поощряют. Они не верят, что какие-то человеческие мерки применимы к ним. В то же время как Рассказчик должен давать им какую-то мотивацию к их действиям, направляет их действия и определяет последствия, он ни в коем случае не должен сопоставлять (а вернее, путать) эти действия, их мотивацию и логику с человеческой моралью. Подобное может свести Рассказчика с ума, или загнать представленную в хронике Секту в какие-то чужие и совершенно ей несвойственные рамки.

Что заставляет Шабаш склоняться к истреблению противников вместо их переубеждения? Что заставляет их играть с людьми, попавшимся им, как кошки играют с мышами, играют перед тем, как пожрать их? Во-первых, Шабаш видит в себе объединение Верных, фанатиков, воинов Армагеддона, ведущих смертный бой с Антедилувианами. Сражения жестоки, и воины, бьющиеся в них, идут на все доступные жестокие и противоречивые шаги – если это поможет сокрушить врага. Далее, они признают себя монстрами – и у них хватает духу доказывать это каждому сомневающемуся. Им просто незнакомо чувство вины по отношению к чему-то касающемуся войны и им незнакомы сомнения по поводу служения своей чудовищной натуре. Больше того, любой приём в войне, любое действие заведомо оправдано, если оно позволит оказаться сильнее. Нет ничего по-настоящему *запрещённого*, запрещено только плохо показать себя. Многие члены секты наслаждаются насилием, жестокостью, пытками и прочими грязными делами. Им нравится, когда *витэ* хлещет по стенам и потолку, им нравится свобода, насилие и сексуальные извращения. Они играют с различными человеческими объединениями (государством, Церковью) как с игрушками, они глумятся над ними, используя все средства – колдовство, проклятия, сделки с инферналами, тактику подкупа и разврата и многое другое, всё, что они посчитают нужным для своих целей и естественным для своей природы. И усмешка превосходства играет на их лицах.

Всё это темы, безусловно, взрослые и не предназначенные для отыгрыша несовершеннолетними. Безусловно, не все проблемы решаются выстрелом в лицо полицейскому и изнасилованием его жены, но, будем честны, в Мире Тьмы и особенно в шабашитских городах такое случается. Да, да и по такому минному полю Рассказчику тоже придётся ходить. Бессмысленность (и бессмысленные убийства, например) не то слово, которое точно можно применить к Шабашу целиком – но вот к отдельным котериям оно может быть вполне применимо. У разных игроков разные границы, до которых они могут дойти.

Когда подобного содержания становится слишком много? Есть вообще предел? Конечно есть и, к сведению Рассказчиков, ошибка в этой области может погубить хронику быстрее, чем *антитрибу* Тореадор распотрошит смертного для своего набора красок. Определение границ сильно зависит от того, насколько хорошо Рассказчик знает своих игроков. Мы все немного спотыкаемся в подобных областях, мы все верим, что недостаточная красочность или, наоборот, чрезмерная жестокость может сделать хронику фальшивой, ненастоящей. Если вы думаете что ваши игроки могут быть поражены, задеты, взволнованы, напуганы описываемыми картинами, то у вас есть выход – просто спросите их напрямую. Вы должны придти к согласию о пределах допустимого и соблюдать их в дальнейшем.

Вполне возможно, что котерия не обратит особого внимания на открывающиеся возможности насилия и обратится исключительно к вампирской родословной, психологии или политическим играм – темам, также популярным в Шабаше. Если это отражает интересы котерии, то и Рассказчик должен уделять достаточно внимания этим элементам. Рассказчик должен понимать, что он может сгущать краски, а может и не делать этого – это и всецело соответствует разным аспектам Шабаша, и помогает ему добиваться своих целей. Концентрируйте внимание котерии на чем угодно – интриги, война, расследование, научные разработки – раскрашивайте шабашитскую не-жизнь всеми желаемыми красками. Туда может включаться столько *волнующих* моментов, сколько нравится котерии.

«На колени».

Трой накручивал волосы смертной себе на руку, наблюдая, как её лицо изменяется, наполняясь болью и ненавистью. *Она дёргается как волк, попавший в капкан, ещё немного и она начнёт пританцовывать, пытаясь отгрызть себе лапу!* – подумал он и улыбнулся своей мысли, оборачиваясь к стае, окружившей его полукольцом и наблюдающей за ордалией. Трой развернул смертную к себе так, чтобы она не могла сдвинуться с места, так,

чтобы его дыхание могло касаться её губ. Глаза жертвы были беспокойными, но она не кричала - или не могла кричать. *Пока ещё не кричит* - подумал Трой. Но ночь длинна и ещё до рассвета она узнает и что такое мучение, и что такое плач.

Трой помедлил и ласково улыбнулся в лицо жертве - в конце концов, лучше успокоить животное перед забоем, не так ли? Затем Трой поцеловал её, ощутив привкус витэ и запах жертвы, в голове его пронеслись быстрые мысли о Каине, своём перерождении, мысли полные обмана и лжи. Она дёрнулась - но тщетно. Он оторвался от неё, когда решил, что время пришло - легким толчком отправив пусто смотрящую вперед себя смертную коленями на холодную землю. Звук рвущейся одежды означал освобождение от последних оков, которые могли бы помешать смертной усвоить урок жестокости. Член Троя упёрся прямо в висок женщине. Обернувшись ещё раз, он мягко поманил стаю, призывая подойти поближе. Тревога в глазах женщины сменилась жутким пониманием. Трой улыбнулся: "*Вежливость во время еды - общепринятый обычай, но, боюсь, вы не сможете ему соответствовать, люди*". Затем урок продолжился - и запах крови и ужаса заглушил крики женщины.

Итак, это ведь не было "слишком выразительно"? Теперь посмотрим, что мы сможем сделать, если столкнём котерию вот с *этим*.

"На колени! На колени, сука!".

Трой захватил в кулак осветлённые волосы Хэйден и сжав посильнее, дернул на себя, с наслаждением наблюдая, как лицо женщины искажается болью и ненавистью. *Бля, да она как волк в капкане! Пусть дёргается и орёт, пусть пытается отгрызть свою ёбаную лапу, за которую я её держу!* - подумал он и грубо заржал, коротко и взлаивающе. Животное - и у него ещё хватает наглости смотреть ему прямо в глаза, так вызывающе! Трой рванул её ещё раз, так, что она обернулась вокруг собственной оси и оказалась прямо напротив его же рта. Она не кричала. *Пока* - снова подумал Трой. *Потом она будет орать пока её легкие не лопнут или кровь не пойдёт горлом, у суки.* Затем он рывком наклонил голову к ней и впился в неё поцелуем, раздирая её губы своими клыками, забивая свой язык в её горло, заставляя её давиться и кашлять. Когда ему надоело, он рывком отвёл её голову в сторону - тупая корова ошеломлённо молчала - и повалил женщину на холодную и твёрдую землю сильным ударом. Он улыбнулся опять, когда увидел, что к женщине пришло понимание. Треск молнии на его штанах высвободил его член на волю, корова на земле кашлянула и выхаркнула сгусток крови.

"В чём дело, солнышко, никогда не отсасывала у мёртвого парня? Не стоит тебе помолиться немного? Моя мама всегда говорила, что не приступают к еде без молитвы, а твоя?"

Трой рывком вошел в её рот, с удовлетворением замечая, что даже его изнуренный десятками лет не-жизни отросток смог заглушить отчаянные крики женщины.

Так, как вы видите - так или иначе, определённое событие может быть подано совсем по разному, совершенно по разному воспринимаясь игроками - но так или иначе, доводя до котерии какие-то определённые идеи и мысли.

Идея использовать шокирующее, вызывающее наполнение не нова, если Рассказчик применяет это правильно - в нужное время и в нужном месте. Определённые места в сюжете могут просто потребовать от Рассказчика прибегнуть к этим выразительным средствам - и определённые характеристики определённых шабашитов (или их противников) тоже. Наблюдение за Ритуалами секты? Естественно. Политическая борьба в Шабаше может выливаться в короткие ожесточенные перевороты, когда кровь течёт по улицам, а может быть представлена в форме затяжных интриг, заканчивающихся формальными, красиво

обставленными дуэлями - и не забудьте изысканные празднования, которые устраивает победитель. Война может быть как и кровавой баней в противостоянии какому-нибудь Старейшине, так и поединком нервов, игрой в кошки-мышки со шпионами и предателями. Драки между стаями, ну, драки между стаями всегда заканчиваются множеством трупов. Рассказчик должен учиться чувствовать настроение и потребности своей котерии, но не забывать и про логические привязки происходящего к сюжету. Наконец, задав себе вопрос "где и когда всё это происходит?" Рассказчик получит множество привязок к различным элементам действия: время и место, безусловно, накладывают отпечаток на происходящее - и позволяют подыскать подходящий момент для того, чтобы шокировать игроков.

Разберёмся с "где?".

Различные события, например, пытки и жуткие ритуалы требуют от Рассказчика особого контроля за сеттингом. Это не значит, что они не могут случиться в каком-то случайном месте - но наилучшим образом их можно обставить всё-таки там, где котерия будет этого подсознательно ожидать.

Логично: Заброшенное, осыпающееся складское помещение в промзоне. Старое, забытое всеми кладбище. Безлюдные отрезки загородного шоссе. Закрытые виадуки или туннели. Парки на окраинах города. Канализационные коллекторы. Луна-парки, закрытые на зиму - или просто брошенные гнить хозяевами. Маленькие церквушки. Кинотеатры, где крутят порнуху ночи напролёт. Бордели. Секс-шопы.

Нелогично: Осенняя ярмарка. Штаб-квартира полиции Лос-Анджелеса. Белый Дом. Собор Св. Патрика в Пасхальную ночь. Палаточный лагерь бойскаутов.

Нелогично настолько, что уже интересно: Диснейлэнд. Нью-Йоркская публичная библиотека. Музей Карнеги. Каток в Рокфеллеровском центре (на Рождество). Казино в Лас-Вегасе. Палаточный лагерь бойскаутов.

Как пример, разберем поведение стай. Маленькие стаи, как правило, находятся совсем в другом положении, чем крупные. Странствующие стаи сталкиваются совсем с другими "неприятностями", чем их более осёдлые аналоги. Те или иные стаи демонстрируют разное поведение, в зависимости от того, из кого они состоят, у них разные привычки.

Кочевники не обращают внимания на тех, кто проходит рядом с ними, но также и не слишком уважают привычки тех, кто считает какую-то территорию "своей" - что не слишком нравится стаям, обосновавшимся там. Кочевники суют носы в дела связанные с людьми намного чаще, чем осёдлые шабашиты - просто потому, что они нигде не задерживаются и им наплевать, что останется после них. Они могут прицепить тела жертв к своим мотоциклам и протащить их несколько километров по шоссе - просто потому, что им понравилась эта идея. Осёдлые стаи же больше заинтересованы в проникновении в среду уличной преступности, криминала, в подражании мафиозным разборкам или серийным убийцам - этими людскими занятиями легко прикрываться в городах. Их дела творятся в подвалах небоскрёбов, в заброшенных складах или, к примеру, специфических BDSM-клубах. Опасность быть обнаруженными волнует их гораздо сильнее, чем кочевых собратьев в конце концов, это же к ним могут нагрянуть репортёры, полицейские, военные и отряды спецназа?

И всё же, хотя обе этих группы уделяют Маскараду гораздо меньше внимания, чем любой из традиций Шабаша, они всё равно придерживаются каких-то стилей, рамок и ограничений. Даже во времена открытых войн, когда гремят выстрелы, время и место для своих ритуалов шабашиты выбирают весьма тщательно.

Но почему? Почему Шабаш *остерегается* взглядов смертных? Да, Шабаш не боится встреч со смертными, которых они могут победить или подчинить, но шабашиты не настолько глупы, чтобы думать, что так будет всегда. Они осознают военное и техническое превосходство человечества в целом. Смертных можно натравить на Камарилью, это так. Но шабашиты никогда не позволят цепочке из мёртвых тел привести охотников к своим собственным убежищам.

Значит ли это, что никаких Кровавых Игр в Альберт-Холле? Никакой Охоты в нью-йоркском мегамолле? Конечно, нет. Выворачивание логики наизнанку может очень пригодиться вашей хронике, и подобное стечение обстоятельств может быть более красочным и интересным, чем тщательно спланированные ритуалы. Но всё же каноном для Рассказчика должен оставаться осторожный и тщательный подбор сеттинга. Определите логику сюжета, поместите его в правильное место, постройте взаимосвязи, выпустите своих игроков туда, дайте им побыть настолько дикими, насколько захотят, и обрушьте на их головы получившиеся последствия.

Традиции Шабаша тоже нужны для раскрашивания вашей хроники. Традиции Шабаша обильны - это опасные охоты на Оборотней, практика Диаблери, Кровавые Пиры, вылазки в города, удерживаемые камарильскими прихвостнями, ночные нападения для добычи драгоценного витэ, да и вообще любые формы взаимодействия "с чужими". Наполните их страхом и тайнами. Покажите им секту, пусть увидят, что Шабаш действительно способен на то, что ему приписывают. Расправляйтесь со смертными. Найдите то, что действительно пугает ваших игроков - и жмите на эти кнопки. Если Фред боится рассказов про серийных убийц, пугайте его насилием и жестокостью вокруг. Если Фреда раздражает то, что он не может влиять на ситуацию - сделайте его пешкой, выполняющей указания епископа. Найдите то, что заставляет их дрожать - и используйте это против них же (Эти техники позволяют добиться напряжённой атмосферы, дрожи в коленках и ожидания-того-что-случится. Мир Тьмы - неприветливая и некомфортная штука. Но помните, что ***Vampire: The Masquerade*** всё же не игра о том, как Рассказчик издевается над игроками).

Остальные методы введения шок-контента в игру - это использование его в описании Высоких и Низких ритуалов. Ритуалы *Кровавого Пира* или *Ваулдери* окутаны тайнами, Игры с Огнём или Мономахия представляют собой испытания для силы. Все они заманчивы для Рассказчика, они дают ему возможность придать им нужную окраску. Сделайте их кровавыми, сделайте их нежными, утонченными, внесите эротическую ноту - сделайте обычные вещи непривычными. Задумайтесь об этом: самой пугающей вещью в фильме *Полтергейст* оказалась обычная кукла - а какой ужас она наводила на зрителей! Рассказчик должен помнить, что все шабашитские ритуалы, являются, в частности, ещё и очень красивыми - хотя и странно красивыми – представлениями. Дайте им кинематографическое зрелище, дайте им жуткую красоту сцен, открывающихся им!

Бои, в которых участвуют шабашиты, обычно кровавы, некоторые - даже чересчур. Но Шабаш не состоит целиком из мясников, он, скорее, состоит из созданий, которые знают толк в том, чтобы хорошо, причудливо поиграть. Признайте насилие, окуните в него вашу котерию, дайте им дотронуться до него - и проведите их за кулисы. Само насилие ради насилия быстро наскучивает и надоедает. Игроки привыкают к нему и оно уже не оказывает прежнего воздействия. Жестокость не нужна в хронике, если она бессмысленна - наполните её смыслом, целью, и всё заиграет новыми красками, свяжет мир хроники воедино.

Так чем же заняты в Шабаше, если не давят смертных как мух и не посвящают всё своё время войне? Они играют в государство, политику и дипломатию. С вампирским оттенком, разумеется.

Политическая Машина Шабаша

Политика в Шабаше – уникальная смесь разномастных идеологий. В секте ценится свобода и индивидуальность, но она же ставит благо многих выше блага отдельных личностей (или, по крайней мере, делает вид; да ладно, вы же не считаете, что четырёхсотлетний шабашит заботится о судьбе рядовых вампиров?) Лидеры секты приложили немало усилий, чтобы сформировать у своих «солдат» единство в целях и привить верность им. Влиятельные фигуры внутри Шабаша прекрасно это используют в своих боевых кличах и призывах.

Как же Рассказчику сделать тоже самое?.

Шабаш – превосходный пример социального дарвинизма в действии. Естественный отбор слабых, в кортом выживают самые приспособленные – отличная тема, в которой могут и не принимать участия внешние силы. Шабаш распространяет эту этику и на смертных, и на других вампиров. Наиболее приспособленные к выживанию – продолжат борьбу за жизнь. Лидеры секты получают свой статус благодаря отваге, воинским заслугам, стратегии, клевете, продажности, вероломству и, как ни иронично, чести.

Шабашиты прокладывают путь к власти с помощью коварной расчётливости. Они пожирают друзей и сокрушают конкурентов красиво и ужасающе эффективно. Они проверяют себя в битвах и интригах действиями чудовищными и изысканными, или же попросту открытыми и жестокими.

Подумайте, как шабашит, на секунду. Вы примерно равны братьям по стае, ведь вы служите одной цели и исполняете одну функцию – служение Каину, ищите свободы от раболепия перед Старейшинами и пытаетесь принять свою пугающую натуру. Участие в ритуале Братания гарантирует непоколебимую верность секте и её целям. Вы хотите опередить братьев, и учитесь играть с их страхами, превосходить ожидания каинитов более высокого положения, быть в нужном месте в нужное время и переступать через всех на своем пути с такой аккуратностью, чтобы после ещё и указать на их собственные попытки обвиняющим жестом. И потом, когда они менее всего ожидают, вогнать кол в сердце ближайшего конкурента, полить его бензином, поджечь и уйти прочь, насвистывая мелодию Nine Inch Nails (или сонаты Баха, в зависимости от ваших вкусов).

Шабашиты верят, что Камарилья – бесполезная и устаревшая олигархия. С их правящими классами и слащавыми принцами, все они в услужении развращённых и истлевших Патриархов, топчущих свободу и личный выбор «Сородичей», словно наделённые священным правом королей. Если верить Шабашу, Камарилья может изворачиваться, удовлетворяя прихоти даже самых низших членов секты, но это не меняет для них ничего в целом. Её Принцы не обязаны следовать этой идее или соблюдать её. Шабашиты шепчутся, что, как они сами режут смертное стадо и подвешивают его на крючья, так и принцы Камарильи забивают свою молодёжь и подвешивают их. Слухи утверждают, что Камарилья беззаботно льстит Патриархам и соперничает за их расположение, предлагая свою молодежь и пленников в качестве жертв. Часть шабашитов полагает, что Камарилья заключила союз с некоторыми Люпинами и прочими мерзкими тварями.

Иерархия Шабаша выстроена по примеру Католической церкви – как насмешка вначале, это позже удивительно эволюционировало в зеркальное отражение церковных чинов. Ранние семена Шабаша были посеяны во времена Инквизиции смертных, хотя сама секта сформировалась лишь к середине XVI столетия, когда Католическая церковь была и влиятельна, и могущественна. Церковь имела сильную идеологию и ксенофобские взгляды на чистоту. Она жгла еретиков, и, как и Камарилья, неестественно ограничивала свободу. Так Шабаш, из-за презрения, издёвки и пародии назвал своих воинов в честь института смертных, породивших его.

Получение Политического Статуса

Получить Статус в секте и стае легко. Злословьте, шпионьте, используйте пропаганду, будьте преданы своим союзникам, разбирайтесь решительно с врагами, не менее решительно – с союзниками, будьте преданы самому себе, изображайте преданность к своим врагам, внимательно слушайте и судите как настоящий лидер, эффективно сражайтесь и не забывайте оборачиваться, чтобы следить за спиной.

Истории Рассказчика должны показать политическую жестокость секты так же, как и её физическую чудовищность. Поместите персонажей в ситуацию, где они считают, что действуют на благо секты и её лидера, а после измените условия. Введите к ним шпиона. Позвольте им распространять слухи и ложную информацию о враге (ведь это так легко сделать, да еще подобное вызывает уважение в секте), и тогда распространите лживые слухи и информацию уже о них. Заставьте врагов шпионить за собой , поймайте их и покажите им боль. Найдите способы продемонстрировать лояльность друг другу - когда она соответствует целям - и вознаградите за неё уважением лидера. После заставьте их понять (когда они меньше всего ожидают), что уважение, только что полученное, должно быть отплачено позже. В конце концов, все шабашиты присматривают за спинами друг друга. Дайте им попробовать это на вкус. Помните, предательство - суть игры, в которую они играют.

Как Шабашиты Выбирают Лидера

Какие причины и дела помогают шабашиту продвигаться выше в иерархии?.

На уровне стаи, шабашит повышает свой статус в стае прямыми действиями. Это включает собственные дела, храбрость, мастерство сражения, хитрость и преданность идеалам стаи и секты. Этот путь полезен не только самим стаям, но и вампирам внутри них, включая рядовых шабашитов и офицеров низшего уровня. В игре статус может иногда повышаться после особо успешного набега, Военного Празднества и так далее. Это действительно хороший шанс продемонстрировать успехи труппы, и он работает ещё лучше, если акцентирован соблюдением других уникальных элементов Шабаша, вроде ритуалов. Подобное достижение новых высот в Шабаше, если суть их номинальна, является прекрасным способом представить новых противников и союзников.

На нижних уровнях Шабаша, от пехотинца до дуктуса, продвижение в Шабаше происходит из-за признанных поступков, тем быстрее, чем известнее и почётнее совершённое. Признание большее, чем собственной стаи (проистекающего из решительных действий), также заслуживается через низы секты, т.е. через другие стаи. Здесь играют роль такие факторы, как подчинение, доверие или желание следовать за стаей игроков у других стай Шабаша. Но помните, шабашиты хитрят и обманывают, как любой политический деятель.

Политическая изворотливость, а именно, как некоторые шабашиты треплются, взяточничество, пропаганда и поединки (хотя последнее - редкость) - определяет, как далеко и как быстро отдельный шабашит может возвыситься. Добавьте к этому коктейлю шпионаж, шантаж, хвастовство о личных подвигах (иногда - чужими устами), убийства и, если хватает ума, обсуждение теологии и принципов Шабаша на дебатах, и у Вас будет мерзкая политическая картина.

Продвижение этим путём в секте дает те же возможности, что и повышение статуса в стае, но добавляет новые элементы. Это даёт игрокам шанс прицепиться как репей к восходящей звезде в политике Шабаша, или стать звёздами самим, что дает Рассказчику огромный потенциал для сплетен, непременно предлагающихся к высокому положению. Свяжите игроков с особенно харизматичным лидером (выглядевшем многообещающе вначале, но совершившим массу промахов в середине игры), и дайте им подумать, как же теперь

выпутываться из ситуации. Пусть они будут достаточно честолюбивыми, чтобы попытаться возвыситься до этого уровня самостоятельно. Заставьте их понять, что власть - обоюдоострый меч. С властью прибавляется врагов, ошибочных соглашений, компромиссов (что, разве это не пинок под зад?) и честолюбивых подчинённых, ждущих, чтобы предать и занять их место.

Наконец, продвижение к более высоким уровням иерархии Шабаша, от архиепископа до кардинала, включает все предыдущие тактики, но добавляет к ним новый элемент: обвинения в предательстве при любом случае, убеждение лидирующих отпрысков Шабаша, что это в интересах секты для них сделать так-то и так-то. Немного неправдоподобно для светоча Шабаша, что он занял свой пост без предательств. Однако Рассказчики могут поместить персонажей своей труппы в ситуации, где они напрямую не связаны с игроками власти, но управляются ими. Поместите их во внешние спицы колеса, затем вращайте достаточно долго, чтобы размолоть там.

Опять же, Рассказчик находит массу возможностей для заговора на вершине иерархии при помощи тех же инструментов, что и в низших эшелонах, просто это случается реже. Изменения в высших эшелонах Шабаша, как основную задумку Хроники, лучше всего использовать в качестве фона для другой истории, если Вы не хотите, чтобы персонажи игроков были частью руководства Шабаша – что лучше всего оставлять тем, кто знает, что с этим делать. Если Вы решаете ввести свою труппу сразу же на уровне верховной власти, то следует играть эту хронику как хронику старейшин и вести тему заговоров с интригами и предательством куда отчётливей, чем на каком-либо другом уровне. Мудрость диктует, чтобы персонажи пытались остаться на подходящем уровне в структуре Шабаша.

Добавление Индивидуальности Шабашиту в Политическом Коктейле

Фракции внутри политической культуры Шабаша не часто договариваются о лучшем курсе действий для секты. Они включают в себя Статус-кво, Умеренных, Ультра-Консервантов, движение Лоялистов, Чёрную руку и Инквизицию (и, в некоторой степени, Пандеров). У каждой фракции есть своё уникальное видение улучшения Шабаша, и свои собственные идеи о достижении того улучшения. Как два отступника Малкавиан подсчитывают убитых, и у них не выходит одинаковое число.

Статус-кво Шабаша обычно состоит из Ласомбра, Цимисхов и членов Чёрной руки. Они на вершине политической горы, и потому они заинтересованы в сохранении прежнего порядка вещей. Эти шабашиты не хотят увеличения авторитаризма в Шабаше, и они, конечно, не хотят соглашаться с идеологией (а значит и властью) Умеренных или Лоялистов. Статус-кво, как правило, хочет держать Ласомбра в центре деятельности секты.

Введите Статус-кво в вашей хронике на позиции власти и лидерства. Не обязательно вводить его членов лишь по линиям основных кланов - помните, что текущий регент – Тореадор отступник. Используйте их как голос принципов секты. Расскажите хронику о ссорах фракций - ссоры, перемежаемые спрятанными телами. Покажите, что происходит, когда отдельный шабашит противостоит Статус-кво. Покажите, что Статус-кво, поддерживающий свободу Шабаша прежде всего, раздаёт приказы подчинённым, но всегда формулирует их как "просьбы". Ясно дайте понять, как члены фракции оценивают тонкую технику игры на неуместности отказа, а не на применении прямых репрессий. Таким образом, лидеры могут выглядеть чистыми, но на самом деле быть по локоть в грязи.

Большинство шабашитов тяготеют к партии Умеренных. Эта фракция привлекает Гангрелов, Малкавиан, Носферату и Тореадор отступников, а также Змей Света, но они не автоматически попадают в неё. Это растущая фракция, видящая, что секта становится всё более структурированной, и не желающая этого. Умеренные считают, что крестовые походы

следует созывать только в случае крайней необходимости, обычно из-за того, что во время них необходимо подчиняться приказам. Умеренные соглашаются на это, но они не боятся спорить с лидерами, если в чем-то с ними не согласны. Статус-кво не нравится это (и Умеренные это знают), так что они выполняют приказы, чтобы оставаться на хорошем счету.

Поместите Умеренных по середине, между всеми фракциями. Задайте им конфликтную политическую позицию. Прижмите их влево, подтолкните вправо, а затем снова сместите их налево. Используйте их как голос политического благоразумия. Используйте их как мнущихся нейтралов, заигравшихся в свою апатию, а после, когда труппа меньше всего этого ожидает, сделайте их бескомпромиссными и непреклонными.

Ультра-консерваторы включают старейшин из всех кланов, и они выступают за централизацию власти нежити и авторитарное правление "Геенна грядет, Сыны и Дочери, - говорят они, - И если мы собираемся победить, то должны навести порядок. Время для полной свободы закончилось, если мысль о гибели до клыков Старцев не является вашей заветной мечтой". Ультра-консерваторы считают, что если они хотят хотя бы иметь шанс в войне с Патриархами, им лучше поумнеть и взять под контроль некоторые структуры. Из-за своей очевидной направленности на военное дело, эта фракция, похоже, приобретает всё большую поддержку Чёрной Руки. Фракция хочет поставить Пандеров на равных с остальными кланами и отступниками Шабаша. В конце концов, Ультра-консерваторы понимают, что секте потребуется вся помощь, что она сможет получить, если она собирается предотвратить Геенну, подкрадывающуюся всё ближе. Фракция уважает сильных лидеров, ищет способы низвергнуть слабых и согласна с тем, что в Шабаше веления лидера должны поддаваться сомнениям. Однако, если приказ звучит здраво, или если, возражая против приказа, они остаются в меньшинстве, то Ультраконсерваторы никогда не стоят на провальной позиции, поддерживая принятие приказа. Их девиз мог бы звучать как "Стабильность - прежде всего, именно по этой причине мы поддерживаем, даже когда не согласны".

Ультра-Консерваторы – превосходный инструмент для уменьшения хаоса внутри секты. Поставьте их в непосредственную оппозицию персонажам, действующим согласно вампирской свободе так сильно, что фракция увидит в них помеху.

Движение Лоялистов хочет остаться верным идеям Шабаша, ради которых он изначально создавался: тотальная, полная, неоспоримая свобода. Лоялистов так называют из-за того, что они следуют за этой идеей Шабаша в первую очередь, игнорируя всё прочее. Они, в основном, отступники Равнос и Бруха, и они верят, что не должны подчиняться приказам лидеров, если те противоречат принципам Истинного Шабаша. В конце концов, Шабаш был создан из обиды за правление Старейшин, и лоялисты считают, что истинная сила секты рождается из её бесформенности. Они часто шаблонно непослушны, они поддерживают любые действия, призванные вернуть территории, захваченные Камарильей, и они не могут даже вообразить, что они могут быть истолкованы как "вредные" для секты. Пока они просто так не восстали, лоялисты открыто критикуют лидеров, и этим вынуждают других шабашитов задуматься над причинами своих поступков.

Дайте пощёчину вашей труппе, обвинив устами антагониста из Лоялистов персонажей в недостаточной приверженности идеям Истинного Шабаша. Используйте их как голос чудовищности. Играйте ими как адвокатами дьявола любой точки зрения.

Пандеры, технически - последняя политическая фракция в Шабаше, хотя эта позиция по большей части лишь формальность. Проще говоря, Пандеры – стопроцентные политические шлюхи. Они поддерживают ту фракцию, что поддерживает их или тех, кто помогает увеличить их "легитимность". У них нет конкретной политической программы, кроме приобретения власти и признания. Они исполняют приказы, которые находят не

унижающими достоинство или откровенно опасными, и они берутся практически за любую миссию, увеличивающую престиж фракции - или конкретного Пандера.

Пандеры - побитые псы, и потому могут оказаться основой для великолепной истории. Пусть труппа работает вместе с ними, привяжется к ним и после – использует для достижения собственных целей. Но, в конце концов, даже побитый пёс остается псом, а псы умеют кусаться.

Чёрную Руку следует рассматривать и как политическую фракцию внутри Шабаша, и как военное крыло, защищающее его. Кроме их присоединения к Статус Кво, Чёрная Рука имеет собственный курс, и этот курс – тайна. Конкретные мотивы подсекты неизвестны, так что достаточно будет сказать, что их интересует стравливание других фракций друг с другом для наибольшей выгоды.

Наконец, Инквизиция, подсекта Шабаша, искореняющая еретиков, имеет свой политический курс по очищению Шабаша от скверны обитателей Ада. Иерархи Шабаша считают, что он должен быть очищен от адского влияния, чтобы Шабаш не стал рабом Ада, так же, как слабаки Камарильи являются рабами Патриархов. Инквизиция движется как вне, так и внутри других фракций, исправляя и держа их в узде, если они заходят слишком далеко в мыслях и практиках, уводящих их от заповедей. В конце концов, служение Дьяволу всё ещё рабство.

Обвините персонажей в инефрнализме (но делайте это не без оснований!). Создайте доказательства, подтверждающие обвинения. Пусть увидят чужими глазами петлю подозрений, затягивающуюся на их шеях. Покажите им, какая судьба постигает обвинённых в адской ереси. Заставьте их доносить на друзей, обвинять врагов и делать все, чтобы держать Инквизицию подальше. Окутайте фракцию секретностью, недоверием и едва ощутимой тенью угрозы, а затем покажите результаты во всей красе.

Политические фракции Шабаша прекрасно работают на развитие сюжета Хроники. Они дают предысторию и своеобразие всей хронике, и они могут послужить основой для соперничества между стаями или даже внутри них, создавая драматический конфликт. Они добавляют ещё одно измерение к сюжетной линии "продвижения в иерархии", потому что каждый шабашит имеет уникальные политические взгляды, автоматически обеспечивающие неприятелей, желающих остановить карьерный рост. Смешайте их – используйте несколько фракций сразу, попеременно очерняя и обвиняя в ереси стаю против их текущего образа мысли.

Грязная Политическая Пропаганда. Против Камарильи

Шабаш не верит в то, во что должен, исходя из утверждений Камарильи. Секты ненавидят друг друга до исступления, но они одинаково слабо осведомлены о секретах друг друга. У Шабаша чёткое мнение о Камарилье и том, как она работает, но ни одна из сторон не имеет чёткого представления о том, что же другая на самом деле из себя представляет. Шабашу известно, что там существуют противостоящие им силы, но информация о них всегда размыта. Иногда она просто ошибочна И раз Шабаш знает так мало о своём заклятом враге, то у него есть подозрение, что и он знает мало о самом Шабаше. И секта имеет личный интерес в том, чтобы сохранять такое положение вещей.

Так как же две крупнейшие секты в среде вампиров меряются силой друг с другом, когда дело не доходит до открытого боя? Они используют пропаганду и дезинформацию, чтобы осветить недостатки друг друга.

Логично предположить, что старейшины обеих сект стоят за пропагандистской машиной. Со стороны Шабаша, большая часть пропаганды распространяется среди священников и молодых лидеров, ведь они первые лезут в драку, когда беда стучится в дверь. Кроме того, разведчиков особо обрабатывают, превращая в самых фанатичных и ревностных членов секты, ведь они должны быть защищены от возможности перехода на сторону дела Камарильи, раскрыв тайны секты. Таким образом, Шабаш использует пропаганду в своих рядах, чтобы сохранить статус-кво во многом таким же образом, как и Камарилья.

Слова Истинного Шабашита:

Дети Каина, берегитесь. Видите тот скот, подвешенный за лодыжки, приготовленный для вашего ужина? Видите их дочерей и жен, что вы изнасиловали и убили в угоду вашей чудовищности? Ваш враг заменит их вами.

Для внешнего мира в целом, Шабаш может использовать пропаганду во время войны с Камарильей, подкидывая подсказки о её существовании в мир смертных. В то время, как секта делает всё необходимое, чтобы разоблачить врага, тем не менее, это палка о двух концах. Это специфическое нарушение Маскарада Камарильи разработано, чтобы привести смертных к порогу Камарильи и подальше от Шабаша. Если появится надёжная возможность, не выдающая секту, умный шабашит подкинет информацию об убежище вампира Камарильи смертному охотнику или другим, если он считает, что это может помочь разрушить Камарилью.

Наиболее распространёнными историями в обеих сектах являются те, где их противники хотят уничтожить всех вампиров, которые не придерживаются другого мировоззрения. Шабаш уверен, что Камарилья постоянно угрожает гибелью от рук Шабаша своей молодежи и анархам, вроде: "Шабаш все одинаковы. Они хотят высосать всю вашу кровь, понизив поколение через диаблери. Они безумны. Они сумасшедшие. Их - тысячи культистов. Они вампиры-каннибалы! Они пихают друг друга в огонь и пожирают змей! Они станут причиной вашей гибели! Держитесь нас".

Ответ Шабаша на такую риторику: "Те ублюдки из Камарильи защищают Допотопных, и мы воюем с ними. Трусы Камарильцы как один слабаки, наивная и глупая угроза существованию вампиров. Благодаря их ошибочной приверженности катастрофическому предположению о том, что они должны сохранить человечество, они представляют собой угрозу для нас. Их надо остановить любой ценой, ведь если мы не справимся, то будем первыми, кто падёт. Они убивают свой молодняк рабством, а после приносят в жертву хозяевам. Они бросят вас на убой, но не будут сражаться рядом с вами. Они заботятся о вонючих свиньях-смертных больше, чем о вас".

Пропагандистская машина даёт Рассказчику шанс, что труппа будет играть с ней. Дайте им распространять свои собственные слухи, и пусть эти слухи дадут о себе знать. Кроме того, пропаганда даёт Рассказчику способ включить своё видение того, что оппозиция делает, думает и планирует, и это может направить Хронику в направлении, угодном Рассказчику.

Слухи - мощный инструмент. Они могут заставить нас отреагировать совершенно иначе, нежели без них. Поэтому, само собой разумеется, они могут быть использованы как способ распространять информацию (будь она правдива или нет). Распространяйте их через ритуалы, особенно через Наставления Каина - это призыв к ритуальной лекции и последующей беседе. Распространяйте слухи устами разгневанных пленных, собирающихся встретить Окончательную Смерть от рук секты. Никогда не упустите шанс использовать члена вражеской стаи как источник слухов.

Уникальные возможности

Никто из обитателей Мира Тьмы не предоставляет рассказчику такую возможность для украшения его хроники благоговением, таинственными ритуалами и идеологической яркостью, как члены Шабаша. Для вплетения в ткань повествования в распоряжении рассказчика есть высокие и низкие ритуалы, военные празднества, крестовые походы и великий Джихад. Все эти приятные дополнения представляют любому рассказчику широкие и разнообразные возможности, как для построения на их основе самой хроники, так и для обрисовки ими её фона.

Ритуалы

Видели ли вы когда-нибудь свадьбу, похороны, крещение или конфирмацию? Были ли вы свидетелем строгих инаугураций или церемоний официального введения в должность? Они формальны, и часто величественны, они демонстрируют собой, что с их участниками происходит что-то важное. Были ли вы на фестивалях или вечеринках? Там было весело, не так ли? Ну, тогда возьмите эти земные вещи, смешайте их частично с католическими ритуалами и частично с хардкорным порно и фильмами ужаса (которые предназначаются для превозношения появления монстра) и вы получите высокие и низкие ритуалы Шабаша. Секта использует их, потому что она чтит историю, знания и верования Шабаша и отца всех вампиров – Каина. Они все насыщены величественностью, великолепием, торжественностью, панковской бравадой, извращённой сексуальностью, почтением к убеждениям Шабаша, ужасом и отвратительным очарованием. В конце концов, ритуалы – это причастие Шабаша. У каждого причастия есть свои соответствующие формы и литургия, разработанные специально для него. Кроме того, есть ещё один момент – ритуалы очень, очень пугающи для непосвященного наблюдателя. В этом-то и есть самое привлекательное для шабашитов .

Конечно, вы уже прочитали пятую главу, и поэтому вы знаете, что такое ритуалы и для чего они предназначаются. Но как они должны работать внутри хроники? Как их использовать рассказчику? Он может использовать их и как повод для партии хроники, и как фон для неё. Он иллюстрирует их, используя контекст и структуру истории, и использует их, чтобы иллюстрировать подтекст истории. Он детализирует указанные в списке обряды, если ему это нужно, или не обращает внимания на мелочи, если для него они не важны. И он пользуется характерной для секты жестокостью и разнузданностью, чтобы придать обрядам того самого особого привкуса нездорового и шарлатанского великолепия, которые служат их отличительной чертой.

Да?.

Подумайте об этом. В кино, книге или пьесе, сцена – это не только то, что она представляет. Хорошие любовные сцены и эффектные сцены насилия всегда о любви, сексе, смерти или о чем-то ещё. Любовь, смерть и секс – это только иллюстрации больших концепций в тексте сюжета.

Например….

[Наш рассказчик, Эллисон, говорит от имени Епифани, недавно рукоположенной в епископы округа Фултон. Лиза – игрок, отыгрывающий Флетлайна, недавно инициированного новичка стаи Шабаша. Чак отыгрывает Элейн, давнишнего члена этой стаи. Джеймс отыгрывает Ка-дога, другого новичка стаи. Эти персонажи были порождены одним из приближённых помощников Епифани, извращённой, изысканной и необычно прекрасной интриганки Цимисхи.]

Эллисон: Стая рубит лес для подготовки к Огненной пляске. Он сухой и старый, такой же мёртвый и гнилой, как и ваша привязанность к людской швали. Корявые, старые ветви напоминают вам о смерти: о вашей смерти, о гибели членов вашей семьи, обо всех тех смертях, которые вы вызвали и которые должны будите принести, о смерти лета и о бесполезности безгрешности. Два ваших брата Джейкоб и Элайя с лихорадочной Убеждённостью кладут более мёртвые ветки поверх поленницы. В заключение на будущие кострище возлагается одно одинокое растение, на котором всё ещё сохранились сухие листья и нераспустившиеся иссохшие почки, которым никогда не будет суждено открыться. Ваши братья по стае, закончив выполнять задания, обращаются к Епифани: *«Ваше преподобие, ваше приказание выполнено. Из смерти произойдет возрождение, сломанные ветви человечности, обломки нас прежних, наши слабые смертные «я», лежат у ваших ног. Эта шелуха должна быть побеждена, заново возродившись из истинного Шабаша и в огне.»* Как только последние слова сорвались с губ, Джейкоб облил поленницу бензином, который он вылил из украденного кропила – сосуда жалких смертных для святой воды Христа. *«Поскольку пламя – это враг Каина и его детей, огонь – это страх, а страх должен быть побеждён».* В то время пока Джейкоб выливал остатки бензина, Элайя зажёг спичку. Стая безумствует в нетерпении, в мрачном предчувствии и с жаждой битвы, и как только Джейкоб бросает спичку, горючая жидкость вспыхивает. Одновременно, внезапно звучит музыка, громкая и порывистая. Музыка влечёт вас за собой, соблазняет вас. Она проникает вам в голову, и вы чувствуете, как вас влечёт к переднему краю круга собравшихся Флетлайна, Элейн, К-дог, ваш сир – Джордан расположился на капоте сгоревшего автомобиля, в ожидании начала танца, держа в руках сигарету и наблюдая с развлечением за безрассудным ритмом разгула и грехопадения, разворачивающимся вокруг них. Он спокойно наблюдает, взгляд его направлен так, чтобы одновременно смотреть на вас и видеть, как двух рыдающих смертных тащат к деревьям, что приготовить их к дальнейшей трапезе. Они избиты и изранены, и вы чувствуете запах их витэ, даже оттуда, где вы стоите. Он сладок, и он вас влечёт. Но взгляд вашего сира устремлен на вас, и это будет слабостью, если вы наброситесь на них, прежде чем они будут приправлены надлежащим образом.

«О, как хорошо, что обед уже здесь» - обращается Джордан к их похитителям. *«Подвесьте их, но только пока не потрошите. Витэ должно быть свежим, оно должно щёлкать на языке подобно икре. Я так скучаю по икре, мои друзья».* Их крики усиливаются, а когда их утаскивают, он тихо сам с собой смеется. *«Как они молоды, какая невосполнимая утрата, они блеют подобно ягнятам, перед тем, как их выпотрошит мясник».* Одним плавным животным движением он спрыгивает с автомобиля и начинает двигаться к вам троим, до тех пор, пока не останавливается среди вас, как будто ожидая чего-то, но не обязательно от вас.

Чак: Я начинаю танцевать, К-дог стоит у меня на пути, поэтому я сваливаю с ног его панковскую задницу и приближаюсь к огню.

Джеймс: Грёбаная сука. Он толкает меня к огню? Попаду ли я в него?.

Элиссон: Ну, ты становишься немного ближе….

Джеймс: Дерьмо! Я возвращаюсь обратно как можно быстрее, проходя мимо Элейн, я сильно толкаю её в спину.

Элисон заставляет. Чак делает проверку навыка (Skill check), чтобы увидеть, был ли успешен толчок К-дога, и устояла ли Элейн на ногах. Ей это удается (хотя едва-едва).

Чак: *«Ах ты наглая, маленькая дрянь!».* Я заношу кулак, чтобы нокаутировать его…, но постойте, где Джордан? Он наблюдает за происходящим, не так ли? Тогда я отменяю свои действия, я не хочу приводить К-дога к порядку, пока Джордан рядом. Это его работа, не моя. Я хочу добиться его поддержки. И поэтому я возвращаюсь вновь к танцу. И танцую как

можно ближе к огню, чтобы привлечь внимание Епифани. Смотрит ли она за мной? Может быть, я смогу заслужить и её расположение. Начинается барабанная дробь, и я чувствую, как её глухие импульсы проходят через моё тело.

Эллисон: Джордан улыбается, увидев, как Элейн переосмыслила ситуацию. К-дог, он двигается вперёд, чтобы оказаться с тобой лицом к лицу, и достает пистолет из-под своего пальто. Он направляет его тебе в лоб: *«Танцуй, маленькая блядь. И будь вежливой со своей сестрой. И не заставляй меня сожалеть, что я только что не устроил тебе неприятностей»*.

Джеймс: Этот старый мудак пытается выебать меня! Хер ему, К-дог знает боевые искусства. Я собираюсь разукрасить его грёбаное смазливое личико. Я собираюсь нанести ему удар в лицо ногой.

Элисон: Ты действительно хочешь атаковать своего сира?.

Джеймс: Да, чем он лучше меня. Я шабашит, и почему это должно меня волновать?.

Лиза: Одну минуту. Я вижу, что происходит и перехожу к действиям. Элейн не предпринимает никаких действий – ленивая маленькая сука – и я вижу возможность заслужить расположения Епифани. Я хватаю наглого отморозка за горло и бросаю его в огонь.

Элисон: Сейчас ты хочешь напасть на К-дога? О, дело приобретает интересный оборот….

Эллисон предлагает сделать Флетлайн и К-догу соответствующие броски. Бросок Флетлайн успешен, а К-дога нет.

Эллисон: К-дог, ты падаешь прямо в огонь. У тебя есть всего несколько минут, чтобы сохранить сознание, которых достаточно, чтобы выкрикнуть проклятие Каину, и которых достаточно, чтобы полностью осознать, что огонь делает с вампирской плотью. Первым загорится твоя одежда, а затем твои руки и волосы. Если бы ты мог дышать, ты бы задохнулся от зловония. Сразу перед тем как потерять сознание ты познаешь, на что похожа геенна огненная. Вся стая шумно смеется, а Джордан предлагает каждому каиниту вытащить твою тупую задницу из огня.

Лиза: Теперь, когда я разделалась с К-догом, я могу подумать об Элейн.

Чак: О, ты так думаешь, ха?.

Лиза: Я не вступаю в конфронтацию с Элейн открыто, но я ставлю своей целью стать ближе к пламени, чем она.

Чак: Это не имеет ним малейшего значения для меня. Я сосредоточен на Джордане и Епифани. Этот новичок – выскочка, дитя, и мой сир осознает это. Я приближаюсь ближе к огню, позволяя его жару согреть меня. Если случится так, что я столкнусь с Флетлайн в танце, но я делаю это чуть-чуть сильнее, чем мог бы сделать при других обстоятельствах.

Эллисон: Жар возрастает, И вы оба чувствуете его силу. Епифани изящно запрыгивает на капот сожжённого автомобиля. Стая притащила его из леса и поставила на землю возле заброшенной фермы, которую она осветили для проведения эсбата. Огонь взметнулся и очертил силуэт Епифани; её строгое и прекрасное лицо осветилось светом отбрасываемым пламенем.

«Члены Шабаша, истинные дети Каина, огонь ждёт вас. Родившийся в темноте, Каин познал уничтожение в свете пламени. Не бойтесь, он научил его танцевать с нами, с его детьми. Кто первым последует за Каином, нашим отцом, и станцует с нашим губителем?»

Лиза: Я отталкиваю любого, кто преграждает мне дорогу, чтобы стать первым и отвечаю Епифани *«Я хочу, ваше преосвященство!»*.

Чак: Я должен быть первым. Но Епифани ценит не только храбрость, но и образованность и ум. Ей же нравится поэзия Кольриджа?.

Эллис: Да.

Чак: Я так и думал. Помня это, я быстро приближаюсь к Епифани. Когда я подхожу к нему, я нежно прикасаюсь к её щеке и чувственным театральным шепотом говорю: *«В ночи сплетают хоровод блудящие огни»*.

Лиза: Эй! Он украл мою идею! Это выводит меня из терпения. Поэтому, пока он напрасно тратит время и декламирует эти никчемные стишки, я перепрыгиваю через огонь. Однако делаю это изящно. Я нахожу разрыв в огне и прыгаю через него.

Лиза бросает кубики, пытаясь осуществить Огненную пляску. Её попытка успешна.

Эллисон: Епифани замечает, что Флетлайн была первой и одобрительно кивает. Джордан отталкивает Элейн в сторону и подходит к Флетлайн, предлагая ей свое запястье.

Лиза: Я принимаю его запястье и пью из него.

Эллисон: Флатлайн и Джордан вместе отходят. Как на это реагирует Элейн?.

Чак: Я бегу за ними и пытаюсь вклиниться между ними.

Эллисон: Джордан злобно ударяет Элис прикладом своего пистолета. А после того как она падает, он пинает её по ребрам с презрением. Флатлайн, ты склонна присоединиться к нему в его саркастическом смехе.

Лиза: Я не смеюсь. Элейн слишком жалка, чтобы смеяться над нею. Я только оборачиваюсь к ней, чтобы посмотреть на неё с ложным сочувствием и улыбкой.

Эллисон: вы смотрите друг на друга с ненавистью, ваши взоры так же горячи, как и ревущее пламя. Остальные присоединяются к танцу, и ты, Элейн, сметена ими, прежде чем смогла оторвать взгляд от Флетлайн.

Ну что увидели? Рассказчик использовал ритуал в качестве инструмента, чтобы включить отдельный момент в большую историю, а именно что Флетлайн, К-дог и Элейн – потомки Джордана и что между ними назревает соперничество. Так же она показала, что Элейн не особенно симпатизирует или поддерживает Флетлайн из-за предопределённой им конкуренции. Фактически, Элейн вообще считает, что Флетлайн не была достойна Ритуала создания и называет её «выскочкой» или «ребёнком». Поспешные действия К-дога привели к его падению. Рассказчик описывает действующих лиц и место происшествия ужасными образами, раскрашивая их наподобие извращённого балета. Цель рассказчика была выполнена, и он позволил началу ситуации протекать естественно плавно перетекающим в её окончание и происходящим на фоне Огненной пляски.

На этапе создания хроники ритуалы обеспечивают совершенно поразительные наглядные зрительные образы для начальной истории, а также обеспечивают естественную причину для объединения стаи. В дальнейшем, когда они включены в структуру хроники, они наиболее эффективны, в случае если рассказчик находит их грамотный баланс или смешение, и использует их в качестве основания развития сюжета или фона для него. Ну и наконец, в кульминации истории или партии, они в высшей мере выигрышны, ставя эффектную точку в драматичном финале. В любом случае ритуалы срабатывают лучше всего, если описаны кинематографически, и если диалог рассказчика носит соответствующий характер.

Начните свою историю извивающимися силуэтами, танцующими на сгоревшей стене дома, очерченными пламенем *Огненной пляски.* Пробудите самые темные страхи участников партии измученными криками «скота», ждущего своей смерти на *Банкете крови.* Заставьте их попробовать кровь *Братания*, пьянящее витэ, проглатываемое в потоках оргазместического экстаза. Завершите особенно пугающее тяжёлое испытание устрашающе тихим обрядом *Наставления Каина.* Используйте своё воображение, настройте его на ритуал, а затем преподайте его.

Если, как рассказчик, вы предполагаете хронику, в которой персонажи игроков – члены одной стаи, заставьте их соблюдать высокие ритуалы (сопровождая это посещением стаи священником или дуктусом конкурирующей стаи, который в случае необходимости незамедлительно сообщил бы о стае, которая не видит необходимости в ритуалах), и предложите им низкие ритуалы своей собственной разработки. Такая практика делает их соучастниками создания низких ритуалов, делая для игроков участие в них более привлекательным, т.к. они будут чувствовать, что они часть их самих.

Так же ритуалы могут (и должны) быть скомбинированы между собой различными способами. Возможностей для этого слишком много, чтобы объединить их все здесь, так что позвольте нам привести только один пример.

Кейтлин шла по направлению к Джейкобу и Элайе. Они стояли на опушке рощицы, перебрасывая свой взгляд от скалы к дереву и обратно. Кейтлин целеустремлённым шагом приблизилась к ним. Они узнали ее, и Элайя скривила губы в самодовольном приветствии: *«Привет, Кейт. Все участники уже на месте»*.

Эсбат уже начался. Когда Кейтлин переступила через сплетение мёртвых листьев, она смогла услышать крики стаи, вой пленников и непрерывный бой барабанов. Она миновала уже забитый скот, однако они были уже слишком холодными и иссушенными, чтобы чем-то её привлечь. Затем она увидела Скаута. Он двигался ей наперерез, одетый в рясу и стихарь, запятнанный кровью. Вкрадчивым властным и грозным голосом он спросил: *«Дочь Каина, какова твоя цель здесь?»*.

Ответив ему надлежащим образом, Кейтлин вызвала у него снисходительную улыбку, обусловленную её южным акцентом, затрудняющим произношение латинских слов. Удовлетворившись, Скаут позволил ей пройти. Это длилось на протяжении всей ночи. Рассказы о братьях и сёстрах, которые совершили подвиги чести и славы, подчёркиваемые барабанным боем и криками. В завершении Скаут вышел вперёд, воздев руки в похвале Каину, призывая его направить стаю в ближайшем нападении на Мэдисон.

Все склонили свои головы в молитве. Это был *Festa Luna*, один из низких ритуалов стаи, он показал его значимость для стаи, ритуально принеся в жертву белую немецкую овчарку, животное, движимое луной, но в тоже время преданное скоту.

Празднества зачастую выступают в качестве отличного способа соблюдать ритуалы Шабаша, они могут изменяться, так же как и отдельные ритуалы. В нашем с вами мире в каждом

уголке земного шара есть свои уникальные празднества; в мире тьмы Шабаш отражает это разнообразие. Плюс празднества – это отличный фон для *Игры инстинкта* и других ритуалов. По факту зачастую они являются для них поводом. В действительности создание празднества имеющего отношение к хронике всегда остаётся на усмотрения каждого конкретного рассказчика, и они всегда должны иметь некое большое значение для всей истории. Наконец празднества – это идеальная возможность для рассказчика создать свои собственные новые низкие ритуалы.

Использование ритуалов

Существует тринадцать высоких ритуалов и неограниченное количество низких. Ниже приведены некоторые идеи для их использования в хронике:

Единение является превосходным способом для первого знакомства с сектой, так же как и с большинством ключевых игроков хроники. Стая присягает на верность секте, затем сразу же с персонажами происходит что-то для них отвратительное («Вы должны выследить этих мерзавцев оборотней ради пользы Шабашу»)…

Кровавая купель, признаваемая Шабашем как право справедливо претендовать на какое-либо звание, полезна в хрониках, нацеленных на интриги и политику. Этот ритуал, так же как и другие ритуалы, подходит для введения священника в стаю, вне зависимости от того, является ли он персонажем игрока или рассказчика. Сделайте *Кровавую купель* торжественной и эротичной.

Кровавый пир может использоваться либо в сочетании с любым другим ритуалом, либо в качестве его обрамления. Он может происходить как на формальном, так и на неформальном собрании стаи. Сделайте его кровавым. Сделайте его эксцентричным. Обставьте его как изящный званый ужин, а затем под музыку Трента Рензора подайте скот в качестве изысканного деликатеса.

Ритуал создания лучше всего использовать в начале компании, но иногда он может быть дополнением к эсбату. Лопатоголовые (созданные членами Шабаша столь жестоким и повреждающим психику способом) совершенно неуравновешенны. Используйте образы, например, покинутые кладбища с разбитыми гранитными крестами, ржавые железные ворота, зловещие каменные мавзолеи и пронзительный вопли скота, надеющегося умереть как можно быстрее, но, тем не менее, понимающего, что этого не будет. Добавьте одного или двух стоически переносящих ситуацию психических больных, которые приветствуют происходящее, и предающих дополнительного колорита.

Карнавал мёртвых (Festive dello Estinto) ответ Шабаша на Марди грас. Этот карнавал – отличная возможность для рассказчика, так как все члены Шабаша в городе принимают в нём участие, и это празднество представляет собой отличный фон для истории-интриги и истории-сражения. Во время него вероятнее всего вспышка конфликтов внутри стаи. Верхушка Шабаша вступает в безумные контакты с низами. В связи с тем, что в это время прикладывается мало усилий к сокрытию членов Шабаша от окружающих – в рамках заранее обсужденной логической окружающей обстановки – у смертных возрастает шанс узнать о Шабаше, так же как и у охотников, или у проживающих по соседству Люпинов. Всё вместе представляет множество возможностей для драматического конфликта. Используйте карнавал как финальный этап, заканчивающий конфликт между стаями, священниками и их конкурентами, старичками и новичками. Вплетите состояние напряжённости в окружающую вас в ночи приземлённую обстановку смертных – кочевание из одного ночного клуба в другой, народные гуляния, карнавалы, ночные магазины и кладбища. Добавив остроты, вы добавите напряжения.

Огненная пляска создаёт отличный фон, и она может быть использована как отправная точка различных историй. Так, пример, приведённый выше – отличная возможность для подчёркивания напряжённого состояния. Она отлично иллюстрирует основные сюжетные точки, однако наиболее выразительна в сочетании с другими ритуалами или как ответвление от основного сюжета. В противопоставление *пляске* наглядно иллюстрируйте происходящий ужас – скот, приготовленный для пиршества, бои между соперниками и врагами – и

используйте её как демонстрацию того, как опасно пламя для вампира.

Игры инстинкта кинематографичны и весьма эффективны, если использовать их в качестве катализатора для «пошедших не так, как было запланировано» событий, как внутри стаи, так и за её пределами. Они отлично иллюстрируют внутристайное соперничество, а так же обеспечивают рассказчика отличными отправными моментами, в случае если он хочет продемонстрировать ночь активных действий. Не бойтесь включать в ритуал элементы чёрных комедий. Зачастую, они делают эти ужасные действия более гротескными. Придайте им характер своеобразного веселья, а затем добавьте к этому действительно ужасающие образы, например, кровь продавца ночного магазина, бегущую из машины для производства детского фруктового напитка.

Мономахия – это церемониальная дуэль между двумя враждующими сторонами – членами Шабаша. Эти поединки таинственны, величественны и смертельны. Сами по себе, дуэли обычно не являются развёрнутыми метафорами насилия, но их можно провести либо быстро и жестоко, либо неторопливо, с раздразниванием оппонентов. Рассказчик добьётся лучшего результата, если представит этот поединок как можно более ритуально, напитав его традициями и тайной. Помните, что *мономахия* – это высокий ритуал и рассказчик может добиться намного более зловещих ощущений, если позволит собравшимся придерживаться своих достоинств и отыграть окружающую их таинственность и обрядовость. Направьте ваши сражающиеся стороны в поспешно разрешённые дуэли. Напрягите их выносливость до предела и даже больше. Постройте историю вокруг поединка и расскажите, почему он произошёл. Будьте изобретательны в выборе оружия: ножи, дубинки, дубинки, биты, садомазохистские кнуты, косы, египетские посохи, цепные пилы, оружие боевых искусств. Устраивайте поединки в необычных местах. Охарактеризуйте *мономахию* как отражение дикой ярости и опасности.

Великий бал или Palla Grande – бал маскарад в канун Дня Всех Святых. У этого ритуала такой же потенциал для истории, как и у *Карнавала мёртвых,* хотя это более официальное мероприятие. Бал представляет рассказчику возможность обрисовать «подтекст» Шабаша для игроков, потому что этот ритуал предполагает официальное преподнесение легенд и истории вампиров через театрализованные представления и предания. Помните игру внутри игры в «Гамлете»? Как насчёт поведения персонажей, будут ли они актерами пьесы, дайте им возможность использовать эту встречу, как делал это Гамлет – распространяя информацию, он имел преимущество перед своими конкурентами. Используйте величественные образы в сочетания с агрессивным панковским стилем. Думайте элегантно и извращённо.

Наставление Каина – это собрание, на котором члены Шабаша собираются вместе, чтобы пересказать друг другу и обсудить легенды и предания о Каине, обеспечит рассказчика теми же возможностями, что остальные формальные сборища членов Шабаша, а их выигрышный потенциал заключается в интригах и «раскрытии каинитам фактов» сюжетных линий. *Наставления* дают рассказчику замечательную возможность подбросить игрокам ключи к соединению в одно целое кусочков тайны. Используйте этот ритуал, чтобы ввергнуть ваших игроков в безумие или спокойно раскрыть им вводную информацию.

Братание – это ритуальное смещение и раздача витэ, которое приводит к возникновению уз Винкулума, и его должны пройти все члены Шабаша, когда объединяются в группу. Этот ритуал подтверждает узы между членами стаи и должен проходить довольно часто. Этот ритуал – блестящая возможность для рассказчика обмануть стаю, использовать его для причинения им вреда. Используйте *Братание*, чтобы распространить болезни крови, связать членов стаи друг с другом, или как основу для любого важного события, в котором члены Шабаша должны действовать сообща, как группа. Опишите игрокам, как чаша переходит от шабашита к шабашиту, от запястья к запястью, используя при этом их восприятие.

Позвольте им почувствовать запах крови. Позвольте им попробовать её. Подробно опишите, как кровь в чаше превращается в чудотворный святой символ. Продемонстрируйте им, как *Братание* трансформирует их, какие оно заставляет их испытывать чувства, и как это накрывает их.

Военное празднество – это ритуал охоты на старейшин, и он может выступать в качестве момента интриги. Он хорошо срабатывает и как эпизод в истории, и как главный катализатор в хронике, посвящённой крестовому походу. Эта ритуальная охота на старейшин Шабаша – прекрасная возможность смешать неистовое, эксцентрическое, извращённое и коварное, предательское в концепции хроники. Этот ритуал – центральный канон веры Шабаша, это священная война против ужасного врага - старейшин, которые предали своих детей патриархам и старцам – и главный признак этой войны – неистовство. Поэтому, если вы используете в хрониках Шабаша *военному празднество*, то самым эффективным будет представить его в виде массовой резни. Тем не менее, рассказчик может представить интригу, приводящую в заключении к *военному празднеству* ужасающе вероломному. Такое смещение стилей удовлетворит максимальное число участников партии, и тех, кто предпочитает интриги и расследования, и тех, кто наслаждается ориентированными на столкновения хрониками.

Дикая охота – это ритуал Шабаша во время, которого шабашиты преследуют предателя и он является отличной возможностью для создания полного хаоса. Когда Шабаш, как всецело военизированная организация, преследует предателя, он не остановится до тех пор, пока не уничтожит предателя здесь и сейчас. Цели *Дикой охоты* - отдельные вампиры, которые предали секту, друзья или союзник, оказывающие им поддержку, и / или любой, кто завладел секретами Шабаша или узнал о его деятельности благодаря предательству, становятся добычей на пустых или многолюдных улицах. Пусть каждый ложный шаг, каждая ошибка заставляет трепетать от напряжения.

Инквизиция

У Шабаша есть собственная Инквизиция. Подобно своей родоначальнице шабашитская инквизиция пытками и террором искореняет из секты еретиков, главным образом тех, кто следует Пути откровений зла.

Инквизиция Шабаша даёт Рассказчику отличную возможность создать по-настоящему жуткую хронику, ведь Инквизиция не ошибается, не предъявляет ложных обвинений в ереси и всегда доводит обвинения до ожидаемого (зловещего) конца. Наилучшее применение Инквизиция найдёт в истории об интригах и расследовании, развязку сюжета можно сдобрить ориентированной на сражения концовкой. Также, аутодафе (приговор, означающий для шабашита-еретика окончательную смерть) наиболее эффектно, когда подготовленная Рассказчиком развязка разворачивается на его фоне.

Отдайте персонажей под суд. Озвучьте каждое сомнительное стремление и каждый порочный поступок, совершённый ими. Извратите их для «доказательства» того, что персонажи служат демону, затем приведите свидетелей в пользу Инквизиции. Мало-помалу наращивайте напряжение, выводите доказательство из доказательства.

Расцветите судебный процесс откровенной ложью и вывернутой полуправдой. Начните историю с аутодафе, а затем, как вариант, завершите её ещё одним.

Походы и Великий Джихад

Походы — действительно драматический инструмент в руках Рассказчика. Они позволяют отыграть длительную хронику, дают партии улучшать положение в секте и получать

признание, это средство влияния на весь Мир тьмы, и это – средство изменения декораций и темы хроники. Кроме того, походы служат связующим звеном для смены стилей (от сражений к интригам и наоборот), и они позволяют партии увидеть Мир тьмы за пределами города или территории стаи.

Походы, иначе говоря, осады, Шабашем камарильских городов, требуют грамотной и продуманной подачи. Поход?—?правое и отчаянное предприятие, которое занимает немало времени, поэтому используйте возможность сочетать элементы насилия и хитрости, что придётся по нраву большинству игроков. Раскрасьте поход (от разведывательной стадии до решающего нападения) паранойей, интригами, расследованиями, обманом и уловками. Покажите партии, что случается с пойманными вампирами?—?участь пойманных предателей, шпионящих в городе камарильского князя, например — дайте им поучаствовать в окончательной смерти предателей по личным мотивам. Смешайте эти смерти с мучительным соблюдением высоких и низких ритуалов секты. Широкими мазками изобразите опасность и дьявольское величие кульминационной точки похода, а также разведывательную стадию с её ложью, вероломством и даже внутренними конфликтами отдельных членов партии.

Отведите для похода много времени. Завоевание камарильского города происходит не сразу. Нельзя провести поход за парочку игровых сессий (вероятно): поэтому Рассказчику, скорее всего, лучше провести целую эпопею, включающую множество разных тем и стилей. Партия получает больше удовольствия, когда игроки могут долгое время играть одними персонажами, прописывая характеры и место в Мире тьмы. Более того, утверждение города в качестве оплота Шабаша тоже занимает немалое время. Благодаря участию в зарождении и установлении новой политической структуры города, персонажи могут менять политику Шабаша.

Война с Патриархами — куда более трудоёмкий сюжет. Очень маловероятно, что стая сможет победить древнего вампира. Поэтому побуждайте игроков участвовать в интригах и исследованиях из-за слухов о местонахождении лежащих в торпоре Патриархов и Мафусаилов. Снабжайте их полуправдой и тайнами, исказившимися при передаче из уст в уста. Усильте напряжение рассказом о павшем шабашите – кучке праха и костей — и позвольте партии найти останки, с некоторой долей вероятности подходящие под описание.

Остальные инструменты: Люпины и диаблери

Иногда шабашиты охотятся на Люпинов. У вампиров есть хорошая причина опасаться оборотней: о них почти ничего не известно. Время от времени Люпины становятся дичью вампиров Шабаша и это – факт, пусть даже большинство сомневается в психическом здоровье охотников. Некоторые шабашиты рассказывают новичкам, что это, дескать, «обряд посвящения» в их стае. Расходятся новые знания о могущественном шабашите, заключившем сделку с извращёнными и чудовищными Люпинами – «танцорами», покрытыми тьмой и дьявольским флёром разложения – и о том, что они с готовностью идут на контакт. Но подобные заявления редко проверяются, а о развлечениях с Люпинами обычно рассказывает горстка, вернувшаяся с охоты. Если персонажи рискнут попытать удачу, окружите охоту атмосферой смертельной опасности и сделайте их попытку действительно болезненной. С помощью засад и пустынных декораций покажите им звериную сущность противника. Покажите им яростное единство оборотней и их абсолютное превосходство в бою. Используйте сверхъестественную природу Люпинов в качестве тактики запугивания, как противовес извращённой порочности шабашитов. В конце концов, разве не должно одно «чудовище» с полным основанием бояться другого чудовища, способного выбить из него бессмертное дерьмо?.

Диаблери — уникальный инструмент Шабаша: Камарилья питает к нему сугубое отвращение. Почти по той же самой причине диаблери (осушение древнего вампира ради продвижения в поколении и способностях) является нормой в войне с Патриархами. Оно стало общепринятой практикой Шабаша.

В качестве инструмента Рассказчика диаблери часто применяется во время Военных игр и походов. Диаблери может попасть в хронику через интриги внутри стаи и внутри Шабаша, но чтобы из этого вышел толк, Рассказчик должен действовать аккуратно. С помощью этого инструмента он может подчеркнуть действия союзников, противников и безразличных к партии, сделав его одним из способов взаимодействия с ними, если поколение или способности стоят того.

Диаблери — чудовищный способ возвышения, и за него приходится платить. Это не просто убийство одного вампира другим – вампир крадёт у жертвы всё, включая его душу. Эта кража сплетает вокруг ауры убийцы плотный клубок нитей. Диаблери увеличивает силу, но и меняет поведение. Искушайте партию новой силой. Поместите в прошлое партии подходящего противника с заманчивыми способностями и сделайте так, чтобы персонажи ненавидели его так, чтобы без колебаний решиться на грех. Покажите персонажам алчущих неонатов, планирующих сделать с ними то же самое.

Эти уникальные для Шабаша сюжетные инструменты значат больше, чем просто возможность пристрелить жертву или впиться в неё клыками. Это источник драматических конфликтов. Они могут развить хронику или полностью её изменить. По существу, они начинают, продвигают и характеризуют шабашитскую хронику.

Стаи

Стаи — ответ Шабаша на нуклеарную семью[2], и, как таковые, они дерутся. Они дерутся друг с другом, они преданы друг другу, они нравятся, не нравятся, любят и ненавидят друг друга. Иногда преданностью злоупотребляют, и это становится основой для драматического конфликта.

Стая, наименьшая ячейка Шабаша, подчиняется дуктусу и обязательно состоит из священника и некоторого числа истинных шабашитов. У членов стаи различные умения. У каждого своё место в стае, и не всегда они согласны друг с другом. Члены стаи неодинаково преданны друг другу и у каждого собственное мнение о том, что значит быть истинным шабашитом. Некоторые способы использования Рассказчиком этих различий включают внутри- или межстайное соперничество и союзы, а также философское едино- или разномыслие.

Стайное взаимодействие отчасти напоминает нормальную жизнь. Одни шабашиты нравятся друг другу, другие не нравятся. Хотя они и связаны узами Винкулума, его действие разнится по отношению к отдельным вампирам. Иногда он сильнее, иногда слабее. Тот, кто не пытается быть «паинькой в песочнице» может подняться за счёт другого или ударить в спину (некоторые могут даже подмочить репутацию противника внутри стаи). Эти трения дают Рассказчику возможность отыграть часть межличностных отношений стаи. Благодаря соперничеству игроки могут проявить личность своего персонажа, столкнув его с сюжетным антагонистом.

Кроме того, подобно соперничающим политическим партиям, у стай Шабаша нередко возникают проблемы с взаимодействием. Несмотря на то, что шабашиты следуют одним и тем же идеалам, они не всегда сходятся в способах достижения главной цели, каждая фракция обязательно хочет оказаться самой правой. Соперничество внутри стаи закладывает необходимую основу для истории – драматический конфликт.

У стаи и внутри неё есть не только соперники и враги, но и союзники. Благодаря этой движущей силе Рассказчик может дать персонажам возможность создать и укрепить узы верности и с их помощью добиться своих целей. Кроме того, это источник уникального драматического конфликта, ибо, как гласит пословица «враг моего врага – мой друг». Шабашитские стаи следуют этой пословице на все сто.

Философское разномыслие

Не существует двух людей, которые бы воспринимали одну и ту же концепцию одинаково. То же самое верно и для шабашитов, из-за чего возникают проблемы, так как от них ожидается единство. Как и идеология смертных, дорожащая свободой идеология Шабаша признаёт различные школы мысли. Шабашиты, даже самые незначительные, частенько спорят о смысле идеологии. Если это предусмотрено сюжетом, Рассказчик может ввести доктринальные разногласия (и, как следствие, вооружённое противостояние). Положите в котёл любые политические фракции. Покажите, как друзья то и дело спорят, а враги соглашаются с точкой зрения друг друга. Разнообразьте диалог огульными обвинениями и грязной бранью. Возьмите представления, подчёркивающие обыденные различия, а затем извратите их так, чтобы на первое место вышел глубинный смысл поступков. Подумайте о теории синхронистичности Юнга: хронометр старейшины слишком отстаёт, «ролекс» неоната чересчур спешит. Пусть это представление предвещает ход событий.

Мотив

Подобно всяким хроникам, хроники Шабаша вдохновляются мотивами - всеобъемлющими причинами, которые поясняются через эти хроники - дающими общую картину того, насколько чуждой и ужасающей является секта Данные мотивы могут быть как простыми, так и сложными; в них порой можно признать простецкие игры стайных священников, с позиции силы на возвышение, или они могут быть столь же утончёнными, как история об информаторе Инквизиции в рядах труппы Мотивы раскрываются так же закулисно, как интриги вокруг затяжного шпионажа против Камарильи, или столь же откровенно, как уродское признание индивидуальной свободы, отыгрываемое в Играх Инстинкта В пределах каждой хроники, мотивы руководят выбором Рассказчика относительно сюжета и действиями исполнителей второстепенных ролей в рамках данного сюжета Ни одна хроника долго не протянет, или не сохранит удовлетворительный уровень драматичности, без стойкого мотива Если мотив не преподносится от самого начала хроники, то действия в рамках истории просто пойдут наобум, реально не говоря ни о чем вообще, что приведет драму к стагнации Какие же мотивы будут применимыми для Шабаша? Каждая история имеет нескончаемый список возможных мотивов, но Шабаш настаивает на нескольких, в силу своих структуры и образа мышления.

Проклятие

Вампиры - существа немилосердные, но воистину ли они Проклятые? Есть ли здесь некая надежда, для их метафизических душ? Могут ли они даже снискать милосердия? Хроники опираются на этот экзистенциальный вопрос, как на центровой мотив, и показательный образчик возможности ответить да или нет на то, обречены ли вампиры в основе своей оставаться за пределами общепринятой духовности. Демонстрируйте безнадёжность вампирского состояния персонажей, являя им веру смертных. Иллюстрируйте то, насколько, в самом деле, эффективна данная вера, преподнося её мощь и красоту действиями людей, несущих её в себе, толкнув их к проблесками этого света, которого, по их убеждению, им никогда не коснуться, и сделайте так, чтобы они захотели его.

Экзистенция

Вампиризм - противоестественное понятие бытия, и длительность существования вампиров полнится ночными опасностями. К тому же, воинственная природа Шабаша (с его крестовыми походами и Военными Празднествами) располагает настоящими испытаниями для вампиров Шабаша. Они владеют боевыми искусствами, да. Они обладают хитростью, разумеется, но всегда ли данные атрибуты ведут к выигрышу? Конечно же, нет, и мотив, завязанный на трудности выживания в роли вампира из Шабаша, должен быть наполнен этими опасностями, только и дожидающимися, пока персонаж не расслабится, чтобы нанести удар. Погрузитесь со своей труппой в трудности выживания в ночи. Враги стаи столь же лютые, столь же беспощадные, столь же хитрые, как и сами члены стаи, мыкающиеся под каждым углом. Показывайте им тела и пепел тех шабашитов, которые не пережили ночи минувшие, и почаще. Отведите их в усыпальницу, полную шабашитов, всё ещё ожидающих случая выползти в ночь, после десятилетий голода.

Свобода

Свобода является основной заповедью Шабаша. Что же угрожает этой свободе, и что случится, подвергни её ограничениям? В какие конфликты попадает Шабаш из-за этого поверья? Если Рассказчик выбирает свободу, а угрозы ей - в качестве мотива, истории разыгрываются на теме встречи с испытаниями, призванными эти угрозы убавить, в пользу внутренних уступок.

Индивидуализм и борьба за собственное «Я»

Каждый шабашит является индивидом, самолично проявляющим усилия в определении своих собственных граней и решений. Иногда эти грани бывают несовместимы с группой, в которую он входит. Любая группа от природы движется по направлению ко взаимосходству, независимо от того, насколько сильны притязания на ценность индивидуальности. Нахождение своего собственного места в секте ведёт вампира из Шабаша к борьбе с тем, что ожидается от него, как члена в целом. Истории, посвящённые данному мотиву, вводят персонажа в противостояние с его собственной натурой, хотениями, любовными чувствами и амбициями во благо Шабаша. Расскажите историю, в которой персонажи из вашей труппы вынуждены отстаивать идею, которую совсем необязательно поддерживают, вроде изменяемого ритуала стаи, или осады города, которая, по их мнению – не очень-то и необходимое или хорошо спланированное дело. Затем покажите им плоды их труда, когда их подвиги увенчаются провалом или успехом.

Инфернальная порча

Шабаш оказывает сопротивление вмешательству адских сил и приверженности им, во многом из-за того, что как данное вмешательство, так и приверженность стесняют свободу. Хроники используют данный основной мотив, вовлекая персонажей в сюжетные линии, выставляющие их лицом к лицу с возможностью наведения такой порчи. Позволяя персонажам соблазниться этой порчей, и уже затем позволить им узреть окончательное разрушение, которое она влечёт за собой. Инфернальная порча и борьба против неё становятся веской целью хроники. Создайте вашим персонажам ситуацию, в которой к ним закрадываются адские силы. Дразните и истязайте их обещаниями и ложью о мечтах о невозможном, которые легко будет исполнить. Дайте им поторговаться, а затем запутайте их в собственных же обещаниях, показав им, насколько злокозненны на самом деле сущности, с которыми они торгуются. В свою очередь, дайте им серьёзные причины противиться инфернальной порче, такие, как угроза Инквизиции, и истории и слухи об аутодафе.

Интрига

Не-жизнь в Шабаше и его отношения с собственными врагами полны потенциальных интриг, полнящихся паранойей и опасностью. Политика Шабаша кривится и вертится, подобно паутине, сплетённой тысячами пьяных пауков, и у каждого есть паучки со своими собственными амбициями. Ещё хуже - у всех них есть клыки, нависшие над вашей шеей. Игроки в политической игре будут улыбаться оппоненту в лицо, в то же время, натачивая кол, предназначенный для его сердца. Мотив интригующий помещает персонажей прямо в самый очаг всех этих махинаций, и направленно привносит врождённое недоверие, страх и подозрительность в центр внимания.

Милосердие

Идеология Шабаша полагает, что проявление милосердия – слабость. Выступал ли кто-то из шабашитов хоть раз против этой идеи? Смогут ли они выжить в пределах секты, если будут верить, что это не только право, но и необходимость - быть милосердным временами? Покажите, насколько Шабаш бесчеловечен, и дайте вашей труппе решить, насколько нечеловечными будут её персонажи. Разнообразьте это решение действиями отдельного шабашита, проявившего милосердие к смертной жертве, быстро положив конец его страданиям, из-за чего другой не сможет мучить его и дальше. Позвольте игрокам увидеть последствия этого действия, и дайте им решить, хотят ли они тоже быть милосердными. Дайте им веские причины быть милосердными - жертвы, которые были их друзьями при жизни, вырывающиеся из верёвок, будучи привязанными к дереву, а в руку персонажам дайте нож, предназначенный для уничтожения их друзей.

Власть

Власть - растляющая сила. Вампиры Шабаша, будучи могучими созданиями, всегда рискуют поддаться соблазнам, возникающим от желания иметь что-нибудь под контролем. Умы Каинитов растлеваются через их приверженность идеям, которые более не уместны в рамках их бытия - для примера, неспособность распознать, что они больше не являются людьми. Или наоборот - пользуясь сим фактом для достижения своих целей любой ценой, даже не задумываясь, как их действия могут затронуть весь Шабаш. Вампиры Шабаша играют в политику - совершая действия, чреватые поисками компромисса и шаткими альянсами. Как же Каиниту пересечь залы шабашитской власти, не запятнавшись присущим ей тленом?.

Дьявол, говорите?

Нам точно надо сказать это ещё раз? Вы не вампир. Сам Дьявол не является вашим нечистым хозяином. Вы – игрок. Возможно, ваша игра будет включать некую степень присутствия адских сил, в контексте истории, но как только она окончится, оставьте это дело на столе.

Рассказчики могут развернуть любого сорта игрища с позиции власти. Расстановите персонажей, как союзников того, кто наращивает успех в политике. Сделайте эту личность грозной выскочкой, поднявшейся с помощью своих деяний и Мономахии. Умело поставьте фракцию Статус-кво на его пути; заставьте другие фракции подумать, что он сможет принести пользу их делу. Сделайте очевидным то, что его проблемы - это проблемы персонажей. И затем, сделайте очевидным то, что он использует стаю по своему собственному усмотрению; что она и её идеи, волнуют его точно так же, как его волнует человечий скот.

Настроение

Настроение обозначает атмосферу. Рассказчику нужно подобрать настроение, или серию таковых, которые подчеркнут его мотив. Всё это позволит игрокам задействовать столько из их пяти чувств, сколько возможно, и в достаточной мере поможет Рассказчику простимулировать понимание труппой его мотива, и это сделает хронику куда более звучной, при подаче её изнутри.

Сопоставление атмосферы с действием - важная часть. Для примера - встреча шабашитских шпионов, проникших в город Камарильи для нужд грядущей осады, будет напряжной и параноидной. Биения эсбата, с одолевающим ощущением таинственности, волнения, и предвкушением Игры Инстинкта игриво макабрические, и эмоции, производимые настроением, должны вынести эту тёмную веселушку на передний план. Настроение должно соответствовать сюжету, а он должен демонстрировать то, что происходит. Помните об этих простеньких понятиях, и у вас выйдет хорошо удавшийся настрой. Но какие же такие настроения соответствуют хронике Шабаша? Вот образчики:.

Страх

Страх - это всё то, чем является Шабаш. Воспользуйтесь им, чтобы мотивировать труппу сыграть на страхах её персонажей, затем сравните их отличия от страхов, вызванных ими у их жертв. Страх преисподней, страх покарания за ошибки, страх перед Геенной - любая из этих концепций хороша в качестве мотиватора настроя.

Похоть

Эротичная жажда витэ, возжелание власти, порочное устремление к возбуждениям - также хорошие мотивации, ведь они настолько глубоко вяжутся с тем, сколько погани воистину в Каинитах из Шабаша.

Паранойя

Нахождение среди шабашитов изобилует опасностями. Враги шныряют повсюду, и многие ситуации чреваты напряжённостью. Помните об этой напряжённости, и проявляйте её в своей хронике, изображая в руках врага или друга нож (буквально или фигурально), который держится наготове у самой спины персонажей ваших игроков.

Злость

Вампиры Шабаша точат зубы со злости от того, каким образом они были созданы. А вы бы разве не обозлились, если бы кто-нибудь пытал вас, высосал всю вашу кровь, затем закопал вас, оставив скудный шанс того, что вы сумеете проковырять себе путь из могилы?.

Чёрная Комедия

Рассказчик может использовать комедийный подтекст, чтобы довести до конца насильственность и мерзостность того, чем персонажи его игроков занимаются, а их действия становятся вдвойне ужасающими из-за шутки. Придайте нескольким из отвратнейших деяний шабашитов чуточку комедийности - остроумные комментарии, сопровождающие пытки скотцов, жертвы, убитые ироническим образом (помните клерка и его казус со Slurpee-машиной, упомянутый ранее?) и прочие странные и причудливые образности.

Заворачиваем

Ну, вот и все дела. Планирование окончено, скот осушили, а шабашиты в забытье в своих пристанищах, довольствуются мыслями, что завтра они поднимутся, и проделают всё это снова. Равно как и мы закончили обсуждение того, как Рассказчик может использовать эту секту, чтобы напугать труппу до потери коллективного рассудка. Так что удачно повеселиться, приятных снов, и помните: там, где замешан Шабаш, хороший сон - чуткий сон.

---

[1] — …кто убивает само солнце, чтобы воздвигнуть Царство Тёмной Ночи - *Антонин Артауд* [Наверх].

[2] — **Нуклеарная семья** (также супружеская или партнёрская семья) — семья, состоящая из родителей (родителя) и детей, либо только из супругов, на первый план выдвигаются при этом отношения между супругами (представителями одного поколения), а не отношения между представителями разных поколений (родителями и детьми)

Глава 7: Построение города Шабаша

«Will you walk into my parlour?» said a spider to a fly…

– Mary Howitt, «The Spider and the Fly»[1].

If that fly just walked on in, he deserved whatever he had comin'
Dumb motherfucker

– Kim Wylie, pack priest [2].

В логове злодеев

Благодаря сочетанию тактики запугивания, убийства и некоторого ограниченного влияния, Шабаш расширяет бесчеловечную власть над завоёванными территориями. Молодые Шабашиты выражают свою свободу в кровожадной манере, не известной Сородичам Камарильи. Старейшины секты полагаются на свои врожденные силы, больше чем на использование любого сорта власти среди людей. Очевидно, отсутствие нудной критики вампиров более властными правителями делает города Шабаша увлекательными местами… если ты вампир.

Для Рассказчика, создающего город, захваченный Шабашем, Шабаш - весьма странная перспектива, для смертных в качестве главной темы. В конце концов, обильно размножающиеся стада людей должны оставаться в неведении о вампирах, живущих среди них (даже если эти вампиры сами верят в истинные и верные правила человечности). А из-за молодых и непокорных Шабашитов, приятно проводящих время, занимаясь чем-то вроде «Безумства Моссберга» и автогонками (со Стремительностью и Мощью), Шабаш вынужден осуществлять некую политику в отношении влияния на смертных. В теории, Шабаш презирает смертных, и относится к ним как к еде и корму, но, на практике, старейшины и семьи ревенантов Шабаша осуществляют полный контроль тех районов, которые наиболее важны для безопасности и процветания секты. Кроме того, ужасное отсутствие человеческой морали среди Шабаша ведёт к тревожным тенденциям в смертном обществе, которым они управляют. Не прислушиваясь к нуждам своих стад, вампиры Шабаша часто доводят свои города до отвратительного состояния, которое никогда не будет допущено в городах Камарильи – или в городах, избежавших вампирского влияния (если такие места существуют). Действительно, города Шабаша – адские места, даже когда никто не понимает, что за действием скрываются вампиры.

Взаимоотношения между Шабашем и Камарильей тоже окрашивают развитие городов Шабаша. Шабаш видит себя воюющей армией, как таковые, их города – это имущество, направления военных ударов и зоны контроля. Хотя упадочные вампиры Камарильи возможно и удовлетворены использованием своих смертных слуг для получения денег, произведений искусства и крови, Шабаш всегда держит глаза открытыми на внутреннюю безопасность и внешние завоевания. Как результат такой политики, Шабаш держит множество запасных убежищ (как для обороны, так и для приёма кочевых стай) и часто ведёт политику «открытых границ», позволяя вампирам легко входить в город – чего избегают многие принцы Камарильи, но Шабаш чувствует себя удобно, разрешая использование опознавательных знаков и ритуалов. Эти и другие отличия должны быть легко заметны любому, знакомому с состоянием городов, под управлением других сект помимо Шабаша. Действительно, город Шабаша часто можно оценить по соблюдению какой-нибудь из более обычной политики секты.

Как в любой хронике, создание города Шабаша – вопрос подготовки. Однако оно отличается от Камарильских или Независимых городов. Рассказчик должен быть внимателен, устанавливая подходящие настроение и локации. В конце концов, как только игроки начнут спрашивать об общих убежищах и ритуальных кладбищах, Рассказчик должен иметь необходимую информацию под рукой. Следование рекомендациям, изложенным в этой главе – хороший способ создать интересные, завершённые и правдоподобные города.

(Эта глава предназначена только для Рассказчика).

О семантике

Слово, часто ассоциирующееся с вампирским влиянием в городе – контроль, которое требует более внимательного рассмотрения. В современные ночи вампиры редко являются феодальными лордами, командующими крестьянами со своих позолоченных тронов (хотя некоторые Цимисхи в Старом Свете…) Современные вампиры осуществляют тонкое воздействие (или, иначе, управляют) через аспекты смертной культуры, они – неменяющиеся хищники, которые следуют социальным тенденциям, не создавая их.

Действительно, маловероятно, что какой-либо вампир, неважно насколько сильный, действительно сможет контролировать современный город. Его враги будут досаждать ему, и свергнут его в течение нескольких ночей, если он будет предсказуем. Поэтому вампиры скрывают своё присутствие под многочисленными слоями секретности и ложными путями.

Такая методика может показаться странной для Шабаша, настолько резкой и вульгарной, насколько есть. При всех недостатках секты, всё же, их лидеры не глупы. Если они буйствуют на улицах каждую ночь, проламывают головы банковским кассирам и разрушают политические учреждения, они не протянут достаточно долго, чтобы достичь успеха в том, чего они хотят. Фактически, как только начинаются ритуалы и открытый разврат, некоторые начинают отличать Шабашитов от вампиров из других сект в целом. Как и в мире смертных - насколько сильно отличается жизнь обычного человека в Канаде от жизни такого же человека в США, если подумать? - идеология почти всегда отходит на второй план, когда речь заходит об основных потребностях живого или не-живого организма. Все вампиры страдают в первую очередь от Проклятия Каина. Все остальные причины второстепенны.

Города Шабаша

Застыв на различных стадиях вечной федеративной анархии, города Шабаша изобилуют элементами, которые секта видит полезными и ценными. Пока Камарилья избегает открыто

формировать человеческое общество, Шабаш не испытывает угрызений совести напрямую – хоть и обдуманно – поощряя элементы, облегчающие их способы существования. Как таковые, контролируемые Шабашем города часто служат примером высокого уровня насилия, торговли наркотиками, перенаселения и коррупции. Питаясь среди грязных масс бездомных и вытягивая деньги с преступного мира, члены Шабаш превращают пустыри и трущобы в свои персональные (и стайные) владения. Высшие слои человеческого общества служат почвой для самых богатых и хитрых членов Шабаша, насыщая пресыщенные и понятные лишь посвящённым пристрастия более влиятельных членов Шабаша.

Каждый город Шабаша – проявление едва сдерживаемого хаоса (хотя некоторые [города] более контролируются, чем другие). Номинально надзираемые архиепископом или советом епископов, городские Шабашиты борятся друг с другом за силу и престиж со свирепым самозабвением, сдерживаемые только узами Братания. Власть спускается к младшим лидерам и дуктусам, которые продвигают цели секты (и свои) в своих собственных индивидуальных манерах. Вместо верности строгой линии клана, Шабаш работает в смешанных группах. Разделение стай и факт, что редко Братаются только соперничающие стаи, означают, что вампиры Шабаша вполне вероятно занимаются междоусобными войнами. Когда объединились движение Лоялистов (которые отстаивали личную свободу и право неповиноваться) и неуправляемые молодые, современные и безумные Шабашиты, это повлекло за собой весьма распространённые вспышки вампирской ярости (против любых смертных или других вампиров). Только общее дело и сила Братания заставляют вампиров Шабаша работать сообща, и подтверждается это тем фактом, что в городах Шабаша скорее можно найти недочёты, из-за которых люди узнают о существовании вампиров и жестоко пожираются (или устраняются иным образом) до того, как станут представлять из себя проблему. Одна из историй, появившихся на шумных улицах Нью-Йорка, касается серии газетных сообщений на тему: «Вампиры существуют!», под авторством жадного до сенсаций писателя, которого спустя три дня после выхода в печать последней заметки нашли в нескольких шагах от офиса «Нью-Йорк Таймс», пьяного и в полубессознательном состоянии. Из одежды на нём был только грим и табличка с надписью «Да, мы существуем. Держитесь подальше от Ист-виллиджа».

Влияние смертных

Презрение власти смертных вызывает у Шабаша множество проблем в подчинении городов. Шабаш отказывается признавать смертных как угрозу, и немногие из его членов обращаются с людьми лучше, чем с амбулаторной пищей. Это опасный недосмотр части секты, так как это значит, что смертные организации легко могут быть использованы против Шабаша.

Худшая проблема с недостатком власти у Шабаша, конечно – вероятность массового разоблачения смертными из-за необдуманных действий, неистового безумия или просто чрезмерной активности Шабаша. Пока вампиры, о которых идёт речь, не имеют тонкого и всеобъемлющего влияния в СМИ – несколько новообращённых имеют – секта полагается на терроризм и прямое использование Дисциплин против проблемных смертных. Этот курс действий приводит к обратным результатам, конечно, если особенно одарённые смертные убегают и ухитряются получить компетентную помощь (скажем, от Инквизиции). Шабаш противостоит этой потенциальной помехе, выращивая высокие криминальные рейтинги в своих городах, так что странное случайное убийство или исчезновение останется незамеченным, но эта тактика создает проблемы им самим. Смекалистые лидеры Шабаша понимают полезность СМИ, но в целом, СМИ остаются неисследованными для Шабаша.

Отсутствие у Шабаша финансовых капиталовложений в смертном обществе означает, что секта в целом мало контролирует промышленность, политику или транспорт. Хотя любой вампир может получить небольшое количество наличных, способность оперировать крупными суммами денег – осуществлять контроль над бизнесом и промышленностью –

обошла стороной большинство вампиров Шабаша, которые видят смертный бизнес пустой тратой времени. В конце концов, управление бизнесом требует бумажной работы и не обеспечивает напрямую источником еды или развлечений. Несмотря на это, старейшины Шабаша понимают, что интерес к политике и промышленности смертных необходим для того, чтобы готовить земли для нападения и поддержки стай, нужных вампирам. Беглый взгляд на печальное экономическое положение многих шабашитских городов даёт понять, что люди стремятся вырваться из-под гнёта, и часто города Шабаша в плане экономики представляют собой настоящее пепелище, чему способствуют усилия других вампиров и даже человеческих корпораций. Некоторые лидеры Шабаша выступают за более прямой контроль финансовых и политических учреждений смертных, но многие молодые Шабашиты кричат, что лидеры ведут себя просто как Камарилья.

Криминальные рейтинги в контролируемых Шабашем городах граничат с ужасными. Не прибегая к СМИ или полицейскому контролю, Шабаш стимулирует преступность для прикрытия своей деятельности. В конце концов, немного больше пропавших людей не будут замечены, когда сотни умирают или исчезают каждый год. Так же, вампиры Шабаша находят подпольные каналы хорошим способом получения денег, наркотиков и оружия, всё из чего полезно в сражениях на войне, против соперников в секте или врагов в соседних городах. В частности, Змеи Света, Ласомбра и отступники Вентру склонны к занятию более криминальной деятельностью, чем любой из их соратников, которая приводит к более частым случаям насилия среди смертных, чем нужно Шабашу для заметания следов. Дополнительно, использование банд контрабандистов для перевозки вампиров не потеряно для Шабаша, и многие предприятия, занимавшиеся ранее контрабандой сигарет или оружия, обнаружили, что перевозят неживые грузы через районы, обычно бывающие опасными для вампиров. Несколько предприимчивых отступников Носферату в начале 1980-х даже запустили «Подземную железную дорогу» для вампиров, но по слухам это рискованное предприятие сейчас мертво.

Количество Шабашитов

Из-за своей небрежной политики питания, и тенденции создавать новых вампиров в военное время, города Шабаша обычно поддерживают больше Каинитов на душу населения, чем большинство других городов. Обычный город Шабаша может принять вдвое больше обычного числа вампиров - один Каинит на 50,000 смертных - хотя такое перенаселение обманчиво - избыточные вампиры достигают Окончательной смерти в драках или просто уходят с кочевыми стаями. Совместно с несоблюдением Маскарада это перенаселение означает, что члены Шабаша с большей вероятностью будут раскрыты как вампиры, хотя их использование прямых методов исправления ситуации означает, что полностью раскрыты они скорей всего не будут (и, действительно, старейшины Шабаша понимают необходимость держать людей в неведении - по крайней мере, сейчас).

Оспариваемые города

Вечная война занимает ночи Шабаша. Разрывая душащую хватку Камарильи, ведя войну против Древних, пожирающих себе подобных, охотясь на враждебных Люпинов и уничтожая загадочных тварей вроде волшебников или призраков, Чёрная Рука Шабаша не знает ни минуты покоя, пытаясь сохранить контроль над своими городами и расширить владения. Стаи борятся друг против друга в ритуальных сражениях, чтобы отточить свои умения, пока архиепископы и другие руководители секты планируют долговременные военные хитрости против Патриархов.

По мнению Шабаша, Патриархи скрываются за действиями каждого и повсюду вне секты. Это немного удивляет, кроме того, секта может вывести из терпения любого, кто не присоединяется к их делу. Это, в свою очередь, означает, что Шабаш всегда воюет – тот, кто

не с ними, тот против них. Как результат, секта стремится распространить своё влияние на столько городов, на сколько это возможно. Лидеры Шабаша начинают походы (территориальные войны) против вражеских городов, так что пешки Патриархов не получают передышки. Почти любой город в пределах военной досягаемости Шабаша чувствует эффекты от этих походов.

Начало революции

Получение правдивой информации – первый шаг для завоевания города. Для этой цели Шабаш активно засылает разведчиков на вражескую территорию. Исключительный выбор Дисциплин среди вампиров Шабаша позволяет большую гибкость агентам шпионажа. Объединение сил Изменчивости с верностью Братания означает, что Шабаш способен подготовить высокоэффективных шпионов. Пока тайные Шабаша агенты избегают обнаружения параноидальными личностями, искусными в чтении мыслей, их почти невозможно вычислить. Эти шпионы получают жизненно важную информацию как о верховных вампирах города и месторасположении их баз и убежищ, так и о силе города. Для деликатных операций Шабаш даже использует сильно задоминированных кротов или ранее незасвеченных гулей-ревенантов, проникающих в важные места городской инфраструктуры.

Шпионы Шабаша не дают Становления, как воины. Они обычно работают независимо или в парах со специфичными целями миссий (Найди расположение часовни Тремеров и возвращайся). Убийство не является обычной целью для шпионов; преимущества устранения отдельного Каинита обычно перевешиваются фактом, что такая тактика вызовет перебой в работе остальных вампиров Шабаша в городе, вынуждая их всех покинуть его. Даже когда представляется удобный случай, шпион не станет рисковать своим прикрытием, убивая врага.

Меч Каина

Как только шпионы Шабаша собирают всю важную информацию о городе, поход начинается в полную силу. В прошлом, Шабаш пытался завербовать анархов или независимых вампиров на свою сторону. Опыт показал, что одновременно с вербовкой, в целях, которым угрожает атака Шабаша, поднимается тревога. Поэтому, вместо объявления о своем присутствии, Шабаш часто немедленно нападает.

Маскарад первым страдает от похода Шабаша. Так как Камарилья тратит огромное количество энергии и ресурсов для сохранения Маскарада, работа Шабаша принуждает её к действиям. Выборочно поощряя насилие, Шабаш может заставить Камарилью использовать свою власть для прикрытия провокационных происшествий. Это, в свою очередь, позволяет Шабашу раскрыть сферы Камарильского влияния в смертном обществе, а также держит Камарилью занятой. Конечно, Шабаш осторожен в том, насколько много можно показать, никто не хочет сражаться на два фронта, что будет в случае, если охотники (особенно Общество Леопольда) нагрянут на город вследствие явных сверхъестественных действий. Из-за этого Шабаш обычно ограничивает число свидетелей своих атак и предоставляет им объяснения. Для примера, маловероятно, что вампир Шабаша пробежит вечером на Стремительной скорости, разрезая людей бритвенными лезвиями. Просто это слишком очевидно и слишком быстро привлечёт смертных исследователей и охотников. Однако если полдюжины людей похищены «психопатом, который заявил, что он вампир», Камарилья может быть вынуждена развенчать заявление, одновременно пытаясь вычислить преступника, всё из чего позволит Шабашу определить пешек Камарильи в СМИ.

Как только Шабаш растревожит местное вампирское сообщество, заставив его проявить своё влияние на смертных, нападающие наносят удар в эти сферы влияния. Ужасное состояние экономики во многих городах Шабаша – предсмертная попытка эффективной власти

Камарильи в борьбе с Шабашем, и секта сейчас считает за лучшее уничтожать такие контрудары. Члены Шабаша перекупают смертных агентов, убивают гулей, грабят или разрушают бизнес. Некоторые Шабашиты, в частности Ласомбра, даже получают удовольствие, противопоставляя власти власть, борясь против политических и экономических ходов Камарильи в шахматной игре со смертными, в качестве пешек и посредников. Здесь ревенанты Шабаша вступают в игру. Более верные и умелые чем «обыкновенные» гули, ревенанты могут почти невидимками проникать в смертное общество, незаметно сравниваясь с рабами Камарильи.

С помощью пешек на местах битв влияния, Шабаш наносит двойной удар против городских вампиров. Тремерские часовни почти всегда становятся первичными целями, и огромное количество рекрутов неизбежно приносят себя в жертву ради уничтожения мистической силы Камарильи. Одновременно, Шабаш нападает на принца и примогена города, устраняя верхушку организации, поддерживая несправедливость и разжигая рознь. Как только старейшины города опустятся до междоусобных ссор, оставшиеся молодые вампиры (теоретически) легко будут согнаны или арестованы. Часто Шабаш нападает прямо на Элизиум, деморализуя вампиров города атакой их нейтральной территории превосходящими силами (Взгляните, к примеру, на обложку этой книги. Это то же место, что в «Руководстве по Камарилье», после того, как Шабаш прогнал этих самодовольных ублюдков).

Вербовка

Из-за высоких потерь, вызванных взятием города, Шабаш часто нуждается в найме «новых талантов» для того, чтобы завершить свой поход. Как только атака начинается, анархам или независимым вампирам иногда предлагаются места в секте (хотя опытные члены Шабаша внимательно следит за ними). Такие новообращенные часто получают сложную работу и задания убить своих собственных союзников, то и другое – как проверка верности и как способ избавиться от проблемных врагов. Тех, кто не справится - бесцеремонно казнят.

Так как Шабаш не может полагаться на обращение существующих вампиров для пополнения своих рядов, множество Становлений – самая обычная тактика для вербовки масс. Стая может инициировать двадцать человек за раз, бросая щенков против врагов обезумевшим стадом. Выжившие среди новобранцев сгоняются вместе, затем ими усиливают новые группы и снова направляют против врагов. Очевидно, это создаёт высокие показатели смертности среди новых (и ещё не Истинных) Шабашитов, чего ещё ждать от групп нетренированных и обезумевших вампиров, бросаемых против Тремерских часовен и доменов принцев. Тем не менее, некоторые выживают, и, в знак признания их выживания (и за ослабление их целей), такие новообращенные проходят Ритуал Создания, становясь Истинными Шабашитами после того, как они проявят себя или достигнут нескольких лет существования.

Сокрушение сопротивления

Даже в городах, павших от Меча Каина, партизанское движение остаётся проблемой. Пока большинство Камарильских вампиров бегут на безопасную территорию при падении города от похода, некоторые упорно отказываются покидать свои дома и они продолжают досаждать Шабашу. Гангрелы и Носферату самые неуловимые среди этих вредителей, но должным образом подготовленный и окопавшийся вампир любого клана может стать проблемой.

С использованием списанных в расход отрядов в битве, тактика обращения Шабаша с такими незваными гостями очевидна. Обычно, как только партизанская деятельность проявляется, Шабаш использует несколько рядовых неонатов, для «прощупывания» врага,

кажущегося лёгкой мишенью. Как только на эту приманку «клюнут», стаи секты нападают на новообнаруженного врага. Просто. Хотя….

Искусные вампиры избегают напрямую нападать на Шабаш. В конце концов, главная сила секты в способности атаковать в лоб и готовности использовать большое количество неопытных птенцов. Скрытый враг может избежать всех контактов, разборчиво выбирая свои собственные цели. Такой враг не может быть обнаружен. В таких ситуациях Шабаш должен полагаться на отступников Ассамитов и городских Гангрелов: городские охотники принимают руководство, пытаясь отследить укрытия противника. Вероятные места проверяют (старые убежища, возможные ресурсы, входы и выходы из города) и двойные агенты подключаются к игре. Сильно задоминированные новообращённые пытаются установить контакт с сопротивлением под предлогом помощи – и, конечно, Шабаш захлопывает ловушку, как только встреча состоится.

Агония поражения

Конечно, Шабаш не всегда побеждает в походах. Потеря нескольких небольших городов достаточно продемонстрировала Камарилье некоторые слабости военных действий Шабаша, и Камарилья всё чаще заставляет Шабаш сражаться на своей территории в скрытых войнах влияния, вместо драк стенка на стенку.

Недостаток способностей прямых сражений и нежелание встречаться с врагом лицом к лицу, из-за страха разрушить Маскарад означает, что Камарилья сражается обдуманно. Однако, Шабаш имеет небольшой опыт в или терпение для таких конфликтов и продолжает попытки вернуть битвы обратно, в свою область компетентности – грубые драки. Отступники Бруха и Гангрел отправляются в количествах, достаточных чтобы разорвать противника на кровавые клочья. Отступники Ассамитов охотятся поодиночке, пока члены других кланов противостоят преимуществам Камарильи (Отступники Вентру отражают использование Камарильей Доминирования и Присутствия, отступники Салюбри и Предвестники Черепов используют свои Оккультные знания для нейтрализации Тремеров, и так далее).

Для того, чтобы сражаться против Шабаша и побеждать, Камарилья должна действовать исходя из собственных сил, которые позволят избежать прямых сражений с вампирами Шабаша, пока их влияние не сведется к нулю. Полицейские силы укрепляются и мобилизуются для занятия «угрозой банд». Запасные убежища задействуются, тогда как основные покидаются для замедления продвижения Шабаша. Шпионы Носферату и Малкавиан собирают информацию о местоположении Шабаша, Бруха нападают и исчезают, оставляя раненых Шабашитов в замешательстве, арестованными смертными слугами и гулями. Самое важное, Тремеры используют своё решающее преимущество – Тауматургию, для отражения многих уникальных Дисциплин Шабаша, получения информации или даже нападения на лидеров Шабаша с расстояния. Как только авторы нападения установлены, они устраняются поодиночке, оставляя дезорганизованные группы недавно созданных Шабашитов с небольшим инструктажём или опытом, что весьма выгодно.

Камарилья также имеет преимущество в сохранении своей власти на географически крупных секциях территории, где несколько сильных вампиров создают свои убежища. Как только город осаждается Шабашем, Камарилья вызывает помощь от бдящих и архонтов. Многие из ударных отрядов Шабаша – неоперившиеся птенцы. Дюжина голодных Шабашитов может быть способна ослабить одиночного старейшину, но против хорошо организованной котерии опытных и хорошо экипированных архонтов, владеющих сильными Дисциплинами и преимуществами возраста и поколения, шансы молодых Бешеных Шабаша стремятся к нулю без разумной тактики. Даже когда архонты не могут быть привлечены на помощь, соседние города оказывают косвенное содействие. Шабашит, путешествующий на место осады, может

попасть на маршруте следования в засаду из-за действий Камарильского принца соседнего города, осуществляющего власть над трассами и транспортом в этом районе. Епископы, возглавляющие атаку на линии фронта, внезапно обнаружат, что защищают свои родные города, осаждённые силами Камарильи с других районов. Связанные кровью, Доминированием или Зачарованием (Entranced) агенты прибывают и смешиваются со смертными, постоянно вызывая сложности среди самих стай Шабаша.

Глубокое прикрытие

Пока не собрана информация о вражеских группах, Шабаш широко использует разведывательные операции. В конце концов, с помощью Братания, поддерживающего верность, и использованием сектой множества специализированных Дисциплин, работа по проникновению – почти их вторая натура. При таких обстоятельствах не сюрприз, что Шабаш имеет агентов во многих городах Камарильи – можно утверждать, что во всех (хоть такие заявления обычно поступают от самого Шабаша и не могут быть полностью объективны). Работа под прикрытием опасна и непопулярна, но удачливый агент Шабаша получит большой престиж в секте за ловкость и отвагу.

Маньчжуры

С помощью использования дисциплины Доминирование можно перестроить чью-нибудь память и личность, даже так, чтобы индивидуум сам не знал о своей истинной преданности. Шабаш использует эту тактику, посылая агентов, которые искренне не подозревают о своих связях с Шабашем. Прозванные «Маньчжуры» (после фильма «Кандидат в Манчжурии»), эти агенты снабжаются ложными воспоминаниями и несколькими подсознательными командами (обычно делать регулярные доклады), гарантирующими, что они не смогут выдать своих союзников.

Маньчжуры Шабаша часто выбираются из рядов молодых, недавно Обращённых членов, надеющихся на быстрое прославление. Чаще всего, субъекты подвергаются Доминированию от старших Ласомбра в секте, которые тщательно перестраивают личность и память цели. Некоторые из этих «программистов» даже владеют достаточным мастерством в Дисциплине, чтобы гарантировать, что другие будут иметь сложности, проникая сквозь слои ложной памяти, пытаясь отменить работу над психикой. Как только программист полностью перестроит личность Маньчжура, агент отправится на вероятное место, снабженный памятью о путешествии в район или о бегстве от нападения, избавленный от поиска пути на территорию Камарильи, где будет принят в общество (на это надеются). Подсознательные триггеры заставят цель докладывать через одноразовые почтовые ящики или тайные телефонные звонки, после чего забывая об этом.

В нескольких редких случаях, Шабаш использует пленных вампиров Камарильи, слегка изменяя их память и внедряя приказы, требуя информацию и доклады. Эти несчастные Маньчжуры часто не имеют понятия об участи, которая им выпала, пока их не поймает и не казнит их собственная секта. Эта тактика рискованна, так как союзники жертвы (если они есть) могут жестоко отомстить.

Двойные агенты

Гораздо опаснее, чем работать под ментальным Кодированием – работать с полным знанием связей с Шабашем. Так как любой параноидальный Каинит с достаточным мастерством в Прорицании или Доминировании может раскрыть тайную верность, Шабашит, выдающий себя за Камарильца или независимого, должен действовать очень осторожно.

Самые обычные двойные агенты среди Шабаша – отступники Бруха, так как в любом случае Бруха имеют склонность вести революционные разговоры. Свободная структура клана позволяет легко присоединиться к любой банде Бруха и организации анархов, просто притворяясь мятежным панком. Иногда отправляются и отступники Носферату, но по многим причинам, Носферату района обычно достаточно тесно связаны между собой, чтобы узнать о верности Шабашу своего собрата, и они могут хорошо продать такую информацию тому, кто предложит большую цену – если они следят за всем.

Другая возможность проникновения в высшие эшелоны вампирского общества – утверждать, что ты сильный Тореадор или отступник Ласомбра. Такая тактика очень рискованна, так как полномочия таких индивидуумов часто тайно проверяются дворяноподобными вампирами, которые предпочтут найти все скелеты в шкафу потенциального соперника. Для защиты от таких исследований Шабаш иногда создает новых вампиров ранних поколений и тратит несколько месяцев на их специализированную тренировку и идеологическую обработку, чтобы превратить субъекта в неявного самозванца, который «видимо избежал внимания», но сейчас решил занять место среди старейшин.

В другое время, вампир Шабаша может выдать себя за члена другого клана, изучающего Дисциплины, необходимые для разгадки тайны и, затем, объявления малоизученной ветви генеалогии. Очевидно, этот подвиг почти невозможен среди жёстко иерархических кланов вроде Тремеров, но Ласомбра могут заявить, что являются своенравными Вентру, пока Цимисхи могут выдавать себя за Носферату (и некоторые из них даже получают удовольствие, делая это). Конечно, любой Бешеный, который решит проникнуть к Колдунам, обречен на провал; из-за кровавой магии Тремеров таких самозванцев слишком легко обнаружить.

Подмена вампиров

Принимая во внимание склонность Цимисхов к работе с плотью, перестройка внешности индивидуума так, чтобы он выглядел как кто-нибудь другой – простое дело. С такой мыслью Шабаш периодически занимается похищением особых вампиров, затем заменяя их Изменёнными двойниками. Это – точная и требовательная работа, но однозначно один из самых эффективных способов внедрения – по слухам сам ужасный Дракула (если он существует) использует эту тактику для сокрушения своих политических врагов.

Для успешного завершения перевоплощения, шпион Шабаша должен быть способным внимательно следить за жертвой в течение продолжительного времени. Привычки и манеры жертвы должны быть изучены, друзья и союзники – установлены, даже самые глубокие секреты – раскрыты. Любая частичная ошибка шпиона может разрушить прикрытие, выдав другим вампирам присутствие Шабаша. Добавляет сложности то, что шпион должен выучить все Дисциплины жертвы, чтобы полностью дублировать силы и ограничения субъекта.

Использование сильных Дисциплин, отличных от Изменчивости, часто сопровождает перевоплощение. Высокое мастерство в телепатических контактах, через Прорицание, необходимо для кражи личности, так же как и разработка полного шаблона поведения жертвы. Дисциплина Доминирование, использующаяся как на Маньчжурах, гарантирует, что шпионы не запутаются в том, кто они на самом деле (заставляя их думать и помнить о себе как о жертве). В некоторых случаях Тауматургия скрывает ауру жертвы, но недостаток доступности кровавой магии из-за недавнего исчезновения отступников Тремеров делает такую тактику сложной; сейчас агенты чаще должны полагаются на крайнее мастерство в Затемнении.

Обмен душами

Очень современная тактика среди Шабаша – вовлечение захваченных вампиров Камарильи или анархов и вмешательство опытных Предвестников Черепов. Используя силы Некромантии (особенно Путь Костей), Предвестники меняют душу жертвы с душой верного Шабашита. Используя ритуал или магический предмет для маскировки своей ауры, новый агент становится почти необнаружимым. Опять-таки, агент должен изучить некоторые из Дисциплин и манер жертвы, но тело явно совершенно и шпион должен беспокоиться только о возможности ментального обнаружения.

Глубокое прикрытие и Братание

Глубоко скрытые агенты работают в тылу врага без большинства контактов с Шабашем, и сила Братания иногда необъяснимо ослабевает со временем. Без осуществления Братания, некоторые Шабашиты могут начать спрашивать себя о своих мотивах и методах.

Первое возможное решение такой проблемы – организация тайных встреч, на которых агент может принять участие в Братании со своим собратом из Шабаша. Это предпочтительно, так как позволяет агенту сохранять свою первоначальную лояльность. Однако, делать так опасно, так как если за агентом следят и его деятельность заметят, целое место проявления будет разрушено. Поэтому, вместо того, чтобы собираться стаей, несколько агентов учат Братание, и они отправляют друг другу смешанную кровь, так что они могут поддерживать узы Братания сами. Риск здесь в том, что агент может решить отказаться от ритуала, ослабляя свою преданность секте, или он не знает подходящего ритуала.

Второе решение проблем с преданностью – связать кровью агента. Это предотвратит члена секты от бегства из Шабаша из-за верности. Чаще всего, местный епископ или архиепископ становится фокусом таких уз, хотя из-за возможности Тауматургического обнаружения вместо него субъектом может стать дуктус. Этот метод не одобряют из-за отвращения Шабаша к узам крови, но иногда нет другого осуществимого выбора (для примера, если агент должен проникнуть глубоко на территорию Камарильи, где встречи невозможны). В любом случае, узы ломаются Братанием, как только агент возвращается с задания.

---

[1] — «Не пройдёте ли вы в мою гостиную?» - спросил паук муху… - *Мери Ховитт, «Паук и Муха»* [Наверх].

[2] — Если эта муха сама летит к нам в руки, то она заслуживает того, что с ней случится Тупой ублюдок - *Ким Уайли, священник стаи*

Приложение: Союзники, противники и остальные

There will be no pleading for forgiveness. They are rubbish, they are criminal scum. They are different from us. There is now no fear in us. They are weak.

- *Irvine Welsh, Filth*[1].

Образцы шабашитов

В этом разделе представлен базовый комплект шабашитов для использования в хронике. Хотя идея «среднестатистического» вампира в лучшем случае бессмысленна, эти образцы могут сильно облегчить жизнь Рассказчику, желающему ввести персонажа, но не имеющему

времени на его создание. Помимо этого, образцы могут стать отправной точкой при создании собственных уникальных персонажей. Невозможно втиснуть каждого шабашита в рамки стереотипов, но после некоторой доработки образцы дадут кучу разнообразных персонажей, плетущих интриги внутри Шабаша.

Необходимо отметить, что личность персонажа намного важнее простого перечисления точек. Даже в Шабаше сила не всегда измеряется длиной списка Дисциплин или боевых умений. Персонажи способны добиться ответственных постов и престижа как грубой силой, так и сильным характером. Епископ даже не обязательно должен быть настолько сильным как здесь: то, как он *выглядит* в глазах других вампиров — вот что важно, а это не измерить никакими числами.

Епископ

Описание: Епископы города добиваются своего положения путём ловкого политиканства или выдающимися достоинствами. Епископы проницательны и хитроумны и руководят еженощными делами Шабаша, а также могут отчитываться напрямую перед архиепископами, если такие есть в городе. Поскольку в шабашитских городах обычно несколько епископов, они должны довести свои интеллектуальные способности до совершенства, чтобы уберечь свою глотку от когтей соплеменников. Переходить дорогу епископу глупо.

Внешний вид: Каждую ночь епископ борется с паранойей. Эта борьба оставляет на её лице морщины, а её животный оскал свидетельствует о звере, спрятанном под поверхностью. Дорогая одежда окутывает её флёром утончённости, подобно тому как украшенные ножны скрывают смертоносный клинок.

Советы по отыгрышу: Вы считаете себя самым главным (после регента и архиепископов, конечно же). Вы не рискуете, но ссылаетесь на прецеденты и протокол, позволяя другим делать грязную работу. В конце концов, настоящие противники придут сами.

Клан: Цимисх.

Натура: Перфекционист.

Маска: Традиционалист.

Поколение: 8-е.

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 5.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 2, Драка 3, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 3, Лидерство 3, Знание улиц 2, Стиль 1, Хитрость 3.

Навыки: Вождение 1, Этикет 3, Стрельба 2, Огненная пляска 3, Фехтование 2, Выступление 2, Скрытность 1.

Познания: Академические 2, Бюрократия 3, Знание Камарильи 1, Загадки 2, Финансы 2, Расследование 2, Языки 1, Оккультизм 3, Политика 3, Знание Шабаша 3.

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 3, Стремительность 2, Доминирование 3, Стойкость 2, Затемнение 2, Присутствие 2, Тауматургия 2, Изменчивость 4.

Пути Тауматургии: Путь крови 2.

Дополнения: Контакты 4, Стадо 1, Влияние 3, Ресурсы 3, Слуги 1, Ритуалы 4, Статус в Шабаше 3.

Добродетели: Убеждённость 3, Инстинкты 3, Смелость 3.

Путь просветления: Путь власти и внутреннего голоса 6.

Сила воли: 8.

Тамплиер/Паладин

Описание: Таинственные и скрытные, тамплиеры служат телохранителями архиепископов, прискусов, кардиналов и других важных для секты лидеров. Они выполняют любые желания своих подопечных вплоть до устранения противников: даже если противник тоже шабашит. По этой причине их многие презирают, особенно члены Чёрной Руки. Тамплиер может быть кем угодно от квази-средневекового рыцаря и ниндзя до современного наёмного убийцы.

Внешний вид: Внушительная внешность паладина не раз помогала ей победить ещё до начала битвы. Её волосы коротко подстрижены, чтобы противнику не за что было ухватиться. Крупная фигура вводит в заблуждение и удивляет смертоносной быстротой.

Советы по отыгрышу: Вы подмечаете любую деталь и не пропустите ни единого нюанса или намёка. Вы храбры, преданны и бесстрашны. Безопасность подопечного важнее вашей собственной. Но вы больше, чем просто громила: дуболомы не становятся паладинами, так как слишком тупы, чтобы заметить приближение потенциальной угрозы. Вы настолько же остры на язык, как остёр ваш меч.

Клан: Ласомбра.

Натура: Мазохист.

Маска: Конформист.

Поколение: 9-е.

Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 5, Уклонение 4, Эмпатия 2, Изящество 3, Запугивание 4, Знание улиц 3, Хитрость 2.

Навыки: Ремёсла 1, Вождение 2, Этикет 2, Стрельба 1, Фехтование 5 (палаш), Выступление 2, Скрытность 4, Выживание 2.

Познания: Академические 2, Знание Чёрной Руки 1, Знание Камарильи 1, Расследование 4, Политика 3, Знание Шабаша 3, Знание преступного мира 1.

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 2, Власть над тенью 4, Могущество 4, Присутствие 1.

Дополнения: Ресурсы 2, Ритуалы 2, Статус в Шабаше 3.

Добродетели: Совесть 5, Самоконтроль 4, Смелость 5.

Путь просветления: Путь соглашения чести 7.

Сила воли: 8.

Архиепископ

Описание: Нешабашиты редко когда видят архиепископов, да и незначительные члены этой секты тоже. Архиепископы надзирают за всей деятельностью Шабаша в городе. У этих ловких манипуляторов часто встречается мания величия. Вероятнее всего, они проложили свой путь наверх с помощью диаблери, предательства и убийства. У архиепископа множество связей, и многие имеют перед ним должок.

Внешний вид: Впалые глаза, постоянная сердитость и деспотические замашки отражают внушительный возраст архиепископа и полное отсутствие у него человеческих эмоций. Архиепископ носит церковные облачения, нарочно пародируя иерархов Церкви и их обещания искупления.

Советы по отыгрышу: Вас терзает мысль о том, что кто-то усомниться в вашем «совете», и вы окажетесь в центре внимания. Другие поддерживают вас, надеясь заслужить расположение. Вы не потерпите недисциплинированности и покараете любого, кто не выказывает вам должного уважения.

Клан: Ласомбра.

Натура: Автократ.

Маска: Директор.

Поколение: 7-е.

Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 6.

Социальные: Обаяние 5, Манипулирование 6, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 2, Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Изящество 2, Запугивание 4, Интуиция 2, Лидерство 4, Знание улиц 1, Стиль 3, Хитрость 5.

Навыки: Стрельба из лука 1, Ремёсла 1, Вождение 1, Этикет 3, Стрельба 2, Огненная пляска 2, Фехтование 4 (фехтование), Выступление 2, Безопасность 1, Скрытность 2.

Познания: Академические 2, Знание Чёрной Руки 1, Бюрократия 3, Знание Камарильи 1, Городские тайны 2, Финансы 2, Расследование 3, Правоведение 1, Языки 2, Оккультизм 3, Политика 4, Знание Шабаша 4.

Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 1, Доминирование 5, Стойкость 2, Затемнение 2, Власть над тенью 5, Могущество 2, Присутствие 4.

Дополнения: Контакты 5, Стадо 2, Влияние 4, Ресурсы 4, Слуги 1, Ритуалы 4, Статус в Шабаше 4.

Добродетели: Убеждённость 3, Самоконтроль 3, Смелость 5.

Путь просветления: Путь соглашения чести 7.

Сила воли: 9.

Прискус

Описание: Прискусы — мастера манипулирования, служащие советниками архиепископам и кардиналам. Хотя многочисленные клеветники скажут, что они используют политическую власть и влияние только на благо себе. Должность прискуса скорее почётна, чем полезна: прискусы хорошо осведомлены, но почти лишены «официальной» власти. Тем не менее, они вхожи во властные круги и часто обладают значительным личным мастерством. Слабак или глупец не добьётся должности советника. Прискусы редко показываются другим шабашитам, не говоря уже об остальных вампирах.

Внешний вид: Прискус — современный мажордом, чья рабочая одежда сменилась на изящный костюм-тройку. Он — сильный аргумент в пользу того, что не все шабашиты являются гогочущим хулиганьём в косухах. У прискуса строгое, бесстрастное лицо, и он, конечно же, полон презрения к некомпетентности и ошибкам.

Советы по отыгрышу: У вас талант к контролю над ситуацией, даже если вы сталкиваетесь с подобным впервые. Непоколебимая самоуверенность привлекает к вам окружающих, и вы не упустите возможности воспользоваться этим преимуществом (как правило, без их ведома). Среди ваших приближённых нет дураков, и вы ненавидите прощать или принимать извинения.

Клан: Тореадор *антитрибу*.

Натура: Интриган.

Маска: Перфекционист.

Поколение: 7-е.

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 5, Манипулирование 6, Внешность 6.

Ментальные: Восприятие 6, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Драка 1, Уклонение 1, Эмпатия 5, Экспрессия 5, Изящество 4, Запугивание 5, Лидерство 3, Знание улиц 3, Стиль 4 (гламурный), Хитрость 5.

Навыки: Ремёсла 4, Этикет 5, Стрельба 2, Огненная пляска 2, Чтение по губам 2, Фехтование 4 (фехтование), Выступление 5, Безопасность 5, Скрытность 2.

Познания: Академические 4 (классика), Знание Чёрной Руки 1, Бюрократия 4, Знание Камарильи 2, Финансы 3, Расследование 4, Языки 3, Оккультизм 2, Политика 5, Знание Шабаша 4, Знание преступного мира 2.

Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 2, Доминирование 3, Стойкость 4, Затемнение 1, Власть над тенью 2, Присутствие 6, Могущество 1, Тауматургия 2, Изменчивость 2.

Пути Тауматургии: Путь крови 2, Руки разрушения 1.

Дополнения: Контакты 5, Влияние 5, Стадо 2, Ресурсы 5, Слуги 4, Ритуалы 3, Статус в Шабаше 5.

Добродетели: Убеждённость 2, Самоконтроль 4, Смелость 4.

Путь просветления: Путь смерти и души 6.

Сила воли: 9.

Кардинал

Описание: Кардиналы следят за обширными областями, принадлежащими Шабашу, и архиепископы отчитываются перед ними за свои города. Кардиналы стары, могущественны и смертоносны: у них были столетия и даже больше, чтобы накопить личную и политическую силу. Многие молодые шабашиты удивляются, почему столь старые вампиры вообще противостоят Патриархам, ведь они ближе к Древним, чем к молодняку. Какая бы ни была для этого причина, но кардиналы поддерживают и направляют секту в Великом Джихаде с ужасающей эффективностью.

Внешний вид: Кардинал весьма стар и закоснел в своих привычках. По его старинной одежде можно рассудить, что когда-то он проводил ночи при королевских дворах. Он не перестаёт хмуриться: столетия планов, интриг и беспокойства не прошли даром.

Советы по отыгрышу: Вы уже не мыслите как человек: столетия нежизни заглушили любое сострадание, симпатию или сочувствие, которое у вас когда-то было. Вместо них вы взрастили коварство и бессердечие. Итог важнее всего, а итог заключается в уничтожении Патриархов. Так, по крайней мере, вы говорите молодым представителям секты….

Клан: Ласомбра.

Натура: Плут.

Маска: Директор.

Поколение: 6-е.

Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 7, Внешность 5.

Ментальные: Восприятие 6, Интеллект 5, Сообразительность 5.

Таланты: Бдительность 1, Драка 1, Уклонение 3, Изящество 5, Запугивание 5, Интуиция 5, Стиль 4, Хитрость 6.

Навыки: Стрельба из лука 3, Ремёсла 4, Стрельба 1, Фехтование 3, Выступление 5, Выживание 3.

Познания: Академические 5 (история), Знание Чёрной Руки 2, Бюрократия 4, Знание Камарильи 2, Финансы 4, Расследование 4, Правоведение 2, Языки 3, Оккультизм 3, Политика 6, Исследование 3, Знание Шабаша 5.

Дисциплины: Прорицание 3, Помешательство 3, Доминирование 7, Стойкость 3, Затемнение 2, Власть над тенью 5, Могущество 5, Присутствие 5.

Дополнения: Союзники 3, Контакты 5, Влияние 6, Стадо 4, Ресурсы 6, Слуги 4, Статус в Шабаше 5.

Добродетели: Убеждённость 3, Инстинкты 3, Смелость 4.

Путь просветления: Путь власти и внутреннего голоса 5.

Сила воли: 10.

Агент Чёрной Руки

Описание: Из рядовых представителей Чёрной Руки готовят солдат и шпионов. Агент Чёрной Руки служит как для раскрытия тайн, так и для устранения угроз, которые они представляют. Агенты предпочитают не распространяться о своей личности: кто-то может не знать о вампирах, принадлежащих Руке, пока не повстречается с одним из них в открытую.

Внешний вид: У агента Чёрной Руки всегда непроницаемый взгляд, скрывающий стальную выдержку. Она никогда не улыбается, если только это не соответствует её прикрытию. Агент одевается, исходя из практических соображений: она предпочитает свободную одежду, в которой она может двигаться — и убивать — с лёгкостью.

Советы по отыгрышу: Ваш девиз: «Сначала убей, задавай вопросы потом». Вы предпочитаете убивать в уединённом месте, а не вступать в открытую битву. У вас есть поразительный талант побеждать, когда дело доходит до драки. Всё и все вокруг — это инструменты и ресурсы, поэтому не упускайте возможности наилучшего их использования, если этого потребует ситуация.

Клан: Ассамит *антитрибу*.

Натура: Хамелеон.

Маска: Мастер выживания.

Поколение: 10-е.

Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 3, Запугивание 3, Имитация 2, Знание улиц 4.

Навыки: Взрывчатка 1, Маскировка 2, Вождение 2, Стрельба 5, Фехтование 4, Выступление 2, Безопасность 4, Скрытность 3, Выживание 3.

Познания: Знание Чёрной Руки 3, Знание Камарильи 1, Расследование 2, Знание Шабаша 2.

Дисциплины: Стремительность 2, Затемнение 3, Могущество 2, Смертоносность 3.

Дополнения: Статус в Чёрной Руке 2, Контакты 5, Ментор 3, Ресурсы 2.

Добродетели: Убеждённость 4, Инстинкты 4, Смелость 5.

Путь просветления: Путь Каина 7.

Сила воли: 7.

Устранитель Чёрной Руки

Описание: Эти вампиры целиком посвящают себя искусству убивать. Безжалостные и жестокие устранители Чёрной Руки эффективно уничтожают свою цель: жертва даже не подозревает об опасности, пока не увидит лицо убийцы (если вообще его увидит).

Внешний вид: Холодные глаза устранителя бесстрастны и отстранены. Жизнь и нежизнь ничего не стоит для этого вампира; с одинаковой лёгкостью он забирает и то, и другое. Устранитель носит шрамы, оставленные особо ловкой целью, как символ доблести.

Советы по отыгрышу: Вы мало говорите. Обращайте внимание на мелкие детали и незаметные нюансы и всегда следите за окружающей местностью. Не позволяйте чувствам просочиться сквозь маску, так как это проявление слабости.

Клан: (Сельский) Гангрел *антитрибу*.

Натура: Победитель.

Маска: Чудовище.

Поколение: 9-е.

Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 5, Уклонение 4, Запугивание 3, Лидерство 1, Знание улиц 4, Метание 3.

Навыки: Знание животных 2, Маскировка 3, Вождение 2, Стрельба 5, Огненная пляска 1, Фехтование 5, Выступление 2, Безопасность 4, Скрытность 4, Выживание 4.

Познания: Знание Чёрной Руки 3, Знание Камарильи 1, Компьютер 2, Расследование 3, Знание Шабаша 3.

Дисциплины: Анимализм 3, Стремительность 1, Стойкость 3, Затемнение 2, Могущество 2, Превращение 5.

Дополнения: Статус в Чёрной Руке 3, Контакты 5, Уважение стаи 2, Ресурсы 5.

Добродетели: Убеждённость 4, Инстинкты 5, Смелость 5.

Путь просветления: Путь власти и внутреннего голоса 7.

Сила воли: 8.

Доминион Чёрной Руки

Описание: Доминионы командуют Чёрной Рукой, хотя над ними и стоят серафимы. Разумеется, что доминиона видели лишь немногие вампиры, не говоря уже о замкнутых серафимах. Поэтому, для случайного наблюдателя различия между ними чисто теоретические. Доминионы спокойны и собраны, они выдающиеся, безжалостные и кровожадные существа. Поскольку политическая и физическая сила доминиона громадна, лишь глупец бросит ему вызов, не будучи полностью уверенным в победе.

Внешний вид: Доминион молчалив, но его надменность проявляется в виде ауры непобедимости. Он был свидетелем множества боёв, и его взгляд наводит на мысль, что он оценивает всех, с кем общается. Его красивые черты лица потемнели из-за внушительного возраста.

Советы по отыгрышу: Есть только одна цель — служить Руке. Вы не спрашиваете с подчинённых того, чего не спросили бы с себя. Вы бы с удовольствием встретились с многочисленными толпами Камарильи лицом к лицу, но знаете, что открытым нападением многого не добьёшься. Думайте, прежде чем действовать, и рассматривайте все возможности: действовать поспешно — действовать глупо.

Клан: Ассамит *антитрибу*.

Натура: Директор.

Маска: Фанатик.

Поколение: 7-е.

Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 6.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Таланты: Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 2, Экспрессия 1, Изящество 2, Запугивание 5, Лидерство 4, Знание улиц 3, Хитрость 3.

Навыки: Стрельба из лука 3, Вождение 2, Этикет 1, Стрельба 3, Знахарство 2, Медитация 2, Фехтование 6, Профессиональный Навык: Яды 2, Безопасность 4, Скрытность 4, Выживание 4.

Познания: Академические 2, Знание Чёрной Руки 4, Знание Камарильи 2, Загадки 2, Экспертное Познание: Тактика 2, Расследование 4, Языки 2, Медицина 2, Оккультизм 1, Политика 2, Знание Шабаша 3.

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 3, Доминирование 3, Стойкость 2, Скрытность 3, Могущество 2, Превращение 2, Смертоносность 6.

Дополнения: Союзники 3, Статус в Чёрной Руке 5, Контакты 5, Стадо 1, Ресурсы 5, Слуги 2, Ритуалы 1, Статус в Шабаше 4.

Добродетели: Убеждённость 3, Инстинкты 4, Смелость 5.

Путь просветления: Путь Каина 7.

Сила воли: 9.

Молодой член ковена

Описание: Молодые и амбициозные, эти вампиры всё ещё постигают нежизнь в городе Шабаша. В зависимости от того, доказан ли их характер в бою или нет, они могут считаться истинными шабашитами или неонатами. Ученикам нужно многое доказать, и всё же они часто обладают значительными амбициями.

Внешний вид: Новый рекрут выглядит как самый настоящий панк, пусть даже только для отвода глаз. Он несгибаем как гвоздь и готов доказать это. Покрыв себя татуировками, пирсингом и шрамами (ритуальными и обычными), неонат показывает всем свой буйный характер.

Советы по отыгрышу: Даже если вы боитесь, вы никогда этого не покажете. Вы нравитесь стае своей дерзостью и жестокостью. Навыки взлома позволяют делать «лёгкие» деньги, что также обеспечивает уважение стаи. Однако вы независимы и можете попасть из-за этого в неприятности, если не будете осторожны.

Клан: Бруха *антитрибу*.

Натура: Бунтарь.

Маска: Головорез.

Поколение: 12-е.

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 2, Знание улиц 3, Хитрость 2.

Навыки: Вождение 2, Стрельба 2, Выступление 1, Безопасность 2, Скрытность 2.

Познания: Компьютер 1, Расследование 2, Правоведение 1, Медицина 1.

Дисциплины: Стремительность 1, Могущество 2, Присутствие 1.

Дополнения: Ментор 1, Ресурсы 3.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 3.

Человечность: 4.

Сила воли: 4.

Опытный член ковена

Описание: Преимущество этих шабашитов в опыте, хитрости и знакомствах. У них есть энергия и ощущение должной неофициальной иерархии в стае. Пока они продолжают завоёвывать доверие и статус внутри стаи, им приходится целовать задницы её старейшинам, чтобы не лишиться их поддержки.

Внешний вид: Опытная шабашитка знает своё место и хочет улучшить его — и это должны заметить все. Она носит вызывающую одежду и украшения. Шабашитка шумна, несносна и жадна до внимания, что и выражается в её внешности.

Советы по отыгрышу: Просто удивительно, как вещи просто «случаются» вокруг вас. Вам всегда удаётся выжить, добиваясь всего своими силами. Благодаря вашему хладнокровию посреди хаоса, растущему умению манипулировать и готовности протянуть руку помощи, никто не заподозрит в вас источник проблем. Устраивайте спектакль, но так, чтобы привлечь внимание, а не вызвать подозрения.

Клан: Носферату *антитрибу*.

Натура: Око бури.

Маска: Мастер выживания.

Поколение: 10-е.

Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 0.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 2, Драка 4, Уклонение 2, Экспрессия 1, Запугивание 3, Знание улиц 2, Хитрость 3.

Навыки: Вождение 1, Стрельба 3, Огненная пляска 1, Фехтование 2, Выступление 1, Безопасность 2, Скрытность 3, Выживание 1.

Познания: Академические 1, Городские тайны 2, Компьютер 1, Расследование 3, Оккультизм 1, Знание канализации 2.

Дисциплины: Анимализм 2, Доминирование 1, Затемнение 3, Могущество 1.

Дополнения: Контакты 1, Ментор 2, Ресурсы 2, Статус в Шабаше 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 3, Смелость 3.

Человечность: 3.

Сила воли: 6.

Ветеран ковена

Описание: Ветераны Шабаша знают что к чему. Пройдя через бесчисленное количество сражений Великого Джихада, они стали крепкими, умными и чертовски подлыми. Ветераны не обязательно возглавляют стаю, но у них есть все необходимые навыки для этого. Их нельзя недооценивать, заслужили они признание или нет.

Внешний вид: Ветеран ковена повидала на своём веку достаточно сражений, и её отстранённый взгляд[2] лишь подтверждает это. У неё есть боевые шрамы, которые лишь подчёркивают создаваемый образ хищника. Она старше большинства товарищей по стае, и поэтому отказывается от современного пирсинга в пользу старых добрых татуировок.

Советы по отыгрышу: Если кто-нибудь начнёт вам хамить, надерите ему задницу. Вы знаете, что лояльны секте, и даже снова можете поставить на кон свою нежизнь, как и много раз в прошлом. Вы не почиваете на лаврах, нет, вы готовы броситься в бой хоть сейчас, лишь бы у кого-нибудь был план. Или без плана. Без разницы.

Клан: Ласомбра.

Натура: Фанатик.

Маска: Традиционалист.

Поколение: 9-е.

Физические: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 2, Драка 4, Уклонение 4, Экспрессия 2, Запугивание 3, Интуиция 2, Знание улиц 3, Стиль 2, Хитрость 3.

Навыки: Вождение 2, Стрельба 4, Огненная пляска 2, Фехтование 4, Выступление 2, Безопасность 1, Скрытность 3, Выживание 2.

Познания: Академические 1, Знание местности 2, Расследование 2, Политика 2, Оккультизм 1, Знание Шабаша 1.

Дисциплины: Доминирование 3, Стойкость 2, Власть над тенью 3, Могущество 2.

Дополнения: Контакты 3, Стадо 2, Влияние 1, Ресурсы 3, Слуги 1, Ритуалы 1, Статус в Шабаше 2.

Добродетели: Убеждённость 4, Инстинкты 4, Смелость 4.

Путь просветления: Путь власти и внутреннего голоса 5.

Сила воли: 7.

Инквизитор Шабаша

Описание: Это одни из самых целеустремлённых вампиров секты. Они существуют, чтобы очистить Шабаш от инфернального влияния. Инквизиторы целиком посвящают себя этой задаче, веря, что демоны — худшее иго для секты, нежели Патриархи. Инквизиторы — опасные противники не только потому, что обладают личной силой, но также и по причине политического влияния.

Внешний вид: Инквизитор носит рыцарские регалии, хотя и в крайне современном понимании. Его латы — кевлар, а конь — улучшенный автослесарем мотоцикл. Меч, впрочем, остаётся мечом, так как никому не удастся очистить дьявольскую скверну плебейским современным оружием. Невозмутимое лицо Инквизитора напоминает окружающим, что он относится ко своим обязанностям по-настоящему серьёзно.

Советы по отыгрышу: Выискивайте продавших свою душу и избавляйтесь от них по возможности. Некоторые считают, что у вас нет чувства юмора. Они правы: вы не в игры играете.

Клан: Вентру *антитрибу*.

Натура: Кающийся грешник.

Маска: Судья.

Поколение: 8-е.

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 4, Экспрессия 1, Допрос 3, Запугивание 3, Интуиция 3, Лидерство 3, Знание улиц 1, Стиль 2, Хитрость 4.

Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Этикет 3, Стрельба 2, Огненная пляска 2, Фехтование 4.

Познания: Академические 2, Знание Камарильи 1, Загадки 2, Расследование 5, Правоведение 1, Языки 2, Оккультизм 4, Политика 3, Исследование 1, Знание Шабаша 2.

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 5, Стойкость 2, Присутствие 4, Тауматургия 2.

Пути Тауматургии: Путь крови 1, Путь управления духом 2.

Дополнения: Контакты 5, Влияние 3, Ментор 4, Ресурсы 3, Слуги 2, Статус в Шабаше 5.

Добродетели: Совесть 5, Самоконтроль 3, Смелость 5.

Путь просветления: Путь соглашения чести 8.

Сила воли: 9.

Молодой пилигрим / кочевой шабашит

Описание: Путешествие по дороге — сложная задача для новосозданного Проклятого. Дорога жестока и особенно к тем, кого считают бесполезным. И всё-таки у молодых кочевников есть множество возможностей доказать свою полезность для стаи. В конце концов, если они не докажут этого, то станут закуской для Люпинов или встретят рассвет в захолустной тюряге.

Внешний вид: Отчасти Лестат, отчасти Безумный Макс, кочевой неонат носит кожу напополам с дорожной грязью. Её глаза всегда прочёсывают горизонт в поисках оборотней и других опасностей. У неё впалые глаза и бледное лицо, так как она может питаться только после заслуженных членов стаи.

Советы по отыгрышу: Ритуал создания повредил ваш разум. Ваше эксцентричное и непредсказуемое поведение заставляет остальных держаться подальше. Вас не ценят, но как только вы докажете свою полезность, положение заметно улучшится. По крайней мере вы на это надеетесь. Но если вы не преуспеете, то в процессе встретите Окончательную смерть.

Клан: Малкавиан *антитрибу*.

Натура: Загадка.

Маска: Одиночка.

Поколение: 13-е.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Драка 3, Запугивание 1, Знание улиц 2, Стиль 1, Метание 1.

Навыки: Ремёсла 1, Вождение 2, Стрельба 2, Фехтование 2, Попрошайничество 2, Безопасность 2, Ловкость рук 2, Скрытность 1, Выживание 2.

Познания: Расследование 2, Правоведение 1, Языки 1, Медицина 1.

Дисциплины: Прорицание 2, Стойкость 1, Затемнение 2.

Дополнения: Ресурсы 1, Контакты 1.

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 2, Смелость 4.

Человечность: 3.

Сила воли: 5.

Опытный пилигрим / кочевой шабашит

Описание: Легко приспосабливающиеся первопроходцы, охотники и воины, эти вампиры прекрасно знают, как выжить даже на «Люпиновых дорожках» или камарильской территории. Они знают как вместе со стаей или в одиночку похулиганить, надрав несколько

(или же много) задниц. Опытные кочевники закалены ночной дорогой и годами, если не десятилетиями, дорожного насилия. Обходите их с опаской, или можете не дожить до следующей встречи.

Внешний вид: Опытный кочевник за многие годы всматривания в тёмные дали приобрёл «ковбойский прищур». Он носит потрёпанную кожу, украшенную несколькими трофеями — костяшками пальцев, рёбрами, зубами и тому подобным. Длинные волосы кочевника убраны в хвост и покрыты пылью.

Советы по отыгрышу: Вы неплохой боец и всегда готовы к драке. Иногда вы думаете, прежде чем действовать. Из-за этого вы могли не раз погибнуть, если бы не делали этого ради стаи. Ко встречным вы относитесь враждебно или презрительно и брезгуете теми, кто выглядит добрым или щепетильным.

Клан: Цимисх.

Натура: Мастер выживания.

Маска: Искатель острых ощущений.

Поколение: 11-е.

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Драка 4, Уклонение 2, Запугивание 2, Знание улиц 2, Стиль 2, Хитрость 2.

Навыки: Знание животных 2, Вождение 3, Ремёсла 3, Стрельба 3, Огненная пляска 2, Фехтование 3, Безопасность 1, Скрытность 2, Выживание 4.

Познания: Загадки 2, Расследование 2, Языки 3, Политика 2, Знание Шабаша 1.

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 2, Стойкость 2, Изменчивость 2.

Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 1, Ритуалы 2, Статус в Шабаше 1.

Добродетели: Убеждённость 3, Инстинкты 3, Смелость 5.

Путь просветления: Путь Лилит 6.

Сила воли: 6.

Ветеран-пилигрим / кочевой шабашит

Описание: Солдаты удачи, эти вампиры — желанные и уважаемые гости в любом городе, принадлежащем Шабашу, из-за их легендарных действий, храбрости и чудовищности. Они отказались от политики и иерархии городской нежизни ради дороги, что делает их, грубо говоря, ужасающе стойкими. Ветераны-пилигримы видели всё: Люпинов, осады, банды анархов и политику старейшин в городах, через которые проехали. Также они научились иметь со всем этим дело….

Внешний вид: Больше всего ветеран кочевников напоминает «Бледного всадника» из американского вестерна. У него обветренная кожа, глаза-щёлочки и улыбка, обнажающая клыки.

Советы по отыгрышу: Кто-то создаёт проблемы — убейте его. Если нет, вы всё ещё можете убить его, чтобы позабавиться. Вы служите Шабашу и в мыслях и на деле: в любой ситуации это для вас главное. Тем не менее, вы терпеть не можете изнеженных интриганов и аристократов, «направляющих» секту из своих роскошных апартаментов. Секта, как вы её видите, создана для свободы, а цена свободы — вечная бдительность (или вы так слышали).

Клан: Равнос *антитрибу*.

Натура: Чудовище.

Маска: Бунтарь.

Поколение: 9-е.

Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 1, Драка 5, Уклонение 3, Запугивание 3, Интуиция 3, Лидерство 1, Знание улиц 3, Хитрость 2, Метание 1.

Навыки: Знание животных 2, Ремёсла 4 (уход за мотоциклом), Вождение 4, Этикет 1, Стрельба 5, Огненная пляска 2, Фехтование 4, Выступление 2, Безопасность 4, Скрытность 4, Выживание 3.

Познания: Академические 1, Загадки 1, Расследование 3, Языки 2, Знание Шабаша 2, Знание преступного мира 1.

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 1, Стремительность 2, Химерия 4, Стойкость 4.

Дополнения: Контакты 5, Ресурсы 2, Статус в Шабаше 2.

Добродетели: Убеждённость 3, Инстинкты 4, Смелость 5.

Путь просветления: Путь власти и внутреннего голоса 7.

Сила воли: 7.

Неопытный разведчик

Описание: Неопытные разведчики составляют большую часть шпионов Шабаша. Обычно они действуют в одиночестве или с напарником. В отличие от разведывательных стай, эти шабашиты действительно «вступают» в ряды Камарильи или анархов города. Некоторые разведчики впадают в депрессию или испытывают сильное чувство отчуждённости, усиленное отсутствием Братания.

Внешний вид: В принявшем его городе разведчик выдаёт себя за артиста, работая диск-жокеем в клубе, пользующимся популярностью среди анархов и неонатов (а также

смертных). Он носит кричащую дизайнерскую одежду и коротко стрижёт волосы, чтобы к ним не приставал запах клубного дыма. Всё в нём источает спокойствие, за исключением взгляда, в котором сквозит потаённый страх, что его прикрытие раскроют.

Советы по отыгрышу: Временами вы притворяетесь так хорошо, что даже забываете о своей миссии. Вас поглощает любовь к музыке, и иногда вам приходится напоминать себе о главной цели. Вы должны балансировать между излюбленным образом нежизни и ответственностью перед Шабашем.

Клан: Тореадор *антитрибу*.

Натура: Бонвиван.

Маска: Щёголь.

Поколение: 12-е.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 3, Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Изящество 2, Знание улиц 3, Стиль 3, Хитрость 1.

Навыки: Вождение 2, Этикет 1, Стрельба 1, Фехтование 1, Выступление 4, Скрытность 3, Выживание 1.

Познания: Академические 2, Компьютер 2, Языки 1.

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 1, Присутствие 2.

Дополнения: Другая личность 2, Контакты 2, Стадо 1, Ресурсы 2.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 3, Смелость 3.

Человечность: 5.

Сила воли: 5.

Опытный разведчик

Описание: Старшие разведчики проводят более деликатные разведывательные операции, выдавая себя за ключевых старейшин и анцилл камарильских городов. Наиболее опытные шпионы, впрочем, продолжают и дальше работать под прикрытием, собирая информацию и докладывая своим кураторам через определённые промежутки времени. Они могли бы оставить своё опасное назначение годы назад, но адреналин и желание помогать Шабашу удерживают их на вражеской территории. Иногда к ним могут приставить новичка для обучения.

Внешний вид: У опытной разведчицы невзрачная внешность, которая совершенно выветривается из головы почти любого, кто её видел. Она носит изящную, но неброскую одежду (если этого не требует её образ) и ухаживает за собой. Разведчица носит длинные

волосы, но при необходимости может остричь их. В конце концов, они отрастают обратно каждую ночь….

Советы по отыгрышу: Вы поддерживаете собственную Человечность, чтобы лучше скрываться среди тупых камарильцев, но вы шабашит до мозга костей. Принимайте фальшивую личность целиком, вплоть до отрицания настоящего «Я». Мыслите, как мыслила бы ваша «новая» личность, и не позволяйте истинной натуре пробиться сквозь фасад.

Клан: Малкавиан *антитрибу*.

Натура: Фрик.

Маска: Хамелеон.

Поколение: 9-е.

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 3, Экспрессия 3, Изящество 2, Запугивание 3, Интуиция 2, Знание улиц 4, Стиль 4, Хитрость 3.

Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Стрельба 2, Фехтование 3, Выступление 5, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 3.

Познания: Академические 2, Знание Камарильи 3, Компьютер 1, Расследование 4, Знание Шабаша 1.

Дисциплины: Прорицание 3, Помешательство 3, Стойкость 3, Затемнение 4.

Дополнения: Союзники 1, Другая личность 3, Контакты 3, Ресурсы 3.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 2, Смелость 4.

Человечность: 5.

Сила воли: 7.

Дознаватель

Описание: Когда дело касается извлечения информации, чудовищным дознавателям Шабаша нет равных. С помощью Изменчивости эти вампиры довели искусство пыток до бессмертных глубин Они могут вытянуть из заключённого всю полезную информацию, независимо от того, насколько стойким тот себя считает В конце концов, для этого у них есть вечность.

Внешний вид: Судя по украшающему его пирсингу, татуировкам и ритуальным увечьям, дознаватель начал испытывать на себе техники пыток. Он бреет голову (чтобы на ней не оставалось следов крови) и носит одежду из кожи, латекса или ПВХ, так как её легче чистить после особо интенсивных допросов.

Советы по отыгрышу: Это подходящая работа для такого больного ублюдка, как вы. Ничто не приносит вам столько удовольствия, как причинение боли, вам даже нравится мучить самого себя. Иногда, после того как вы получите всю нужную информацию, с жертвой происходит «несчастный случай». Просто удивительно, как такое возможно. Другие выражали беспокойство, что вы становитесь всё более жестоким… но эй, это ваше личное дело.

Клан: Цимисх.

Натура: Садист.

Маска: Калейдоскоп ужасов.

Поколение: 10-е.

Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3.

Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 5, Внешность 5.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 3, Эмпатия 5, Допрос 4, Запугивание 4, Знание улиц 3, Стиль 3, Хитрость 3.

Навыки: Ремёсла 4 (Лепка тела), Вождение 1, Этикет 2, Огненная пляска 2.

Познания: Академические 2, Знание Камарильи 3, Знание Шабаша 3.

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 2, Тауматургия 3, Изменчивость 3.

Пути Тауматургии: Привлечение огней 1, Путь крови 3, Путь управления духом 2.

Дополнения: Стадо 2, Ресурсы 3, Статус в Шабаше 2.

Добродетели: Убеждённость 2, Самоконтроль 3, Смелость 2.

Путь просветления: Путь смерти и души 5.

Сила воли: 6.

Диаблерист

Описание: Питьё каинитской крови — величайшее наслаждение, какое только можно представить. Диаблерист знает об этом слишком хорошо и уже не может остановиться. Когда вампир совершает амарант над врагом или членом стаи, он теряет себя в опьяняющем приливе мощи и жажды крови.

Внешний вид: Диаблерист ловок, грациозен и общителен. Он хорошо одевается, создавая образ «младшего брата» и «успешного товарища», чтобы втереться в доверие вампиров. Его улыбка одновременно и настоящая и лживая: это приманка, но он действительно наслаждается *сутью* компании товарищей.

Советы по отыгрышу: Вы прилагаете все усилия, чтобы шокировать и запугивать людей своим странным поведением. Большинство друзей знает, что у вас есть какое-то пристрастие,

но думает, что это наркотики, а не друзья и знакомые. Какая ещё Геенна? Нежизнь — здесь и сейчас. Кроме того, обладающие уважением и должностями проели себе путь наверх, почему вы не можете поступить так же?.

Клан: Пандер.

Натура: Плут.

Маска: Бонвиван.

Поколение: 8-е.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Таланты: Драка 1, Эмпатия 3, Экспрессия 3, Изящество 2, Знание улиц 3, Стиль 2, Хитрость 3.

Навыки: Вождение 2, Этикет 2, Стрельба 2, Огненная пляска 1, Фехтование 1, Выступление 1, Ловкость рук 1.

Познания: Академические 2, Компьютер 1, Финансы 1, Политика 1.

Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 1, Доминирование 1, Стойкость 1, Затемнение 2, Власть над тенью 1, Превращение 1, Смертоносность 1, Серпентис 1, Изменчивость 1.

Дополнения: Ресурсы 2.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 1, Смелость 3.

Человечность: 4.

Сила воли: 5.

Гули

Иногда, чтобы взаимодействовать со смертным обществом и охранять общие убежища днём, Шабаш с крайней неохотой создаёт гулей. Так как секта не любит людей и не доверяет им, её члены предпочитают гулей-животных. Тем не менее, иногда человеческие гули становятся необходимы, и Шабаш идёт на экстраординарные меры, чтобы обеспечить преданность, вплоть до использования Изменчивости и уз крови (Конечно же, шабашит никогда не станет налагать узы крови на другого шабашита, но речь идёт о каких-то людишках…) Помимо этого гули служат едой, пушечным мясом и любимцами (т.е. домашними питомцами).

По большей части секта полностью презирает гулей. Нередко они становятся приманкой в охоте на Люпинов, а многие шабашиты имеют привычку убивать гонцов (чаще всего являющихся гулями), принёсших дурные вести. Помимо этого на гулей возложены обязанности прислуги: уборка убежищ, вождение общего транспорта, похищение сосудов, чистка помещений после эсбата и тому подобное. Поистине, жизнь шабашитского гуля тяжела и ужасна. В любой момент хозяева могут решить, что гуль полезнее в качестве еды, а

не помощника. И большая часть того, что гуль обязан делать, либо опасна, либо незаконна, либо и то и то.

Излишне и говорить, что большинство смертных не горит желанием попасть в секту (исходя из того, что вообще знает о ней, что маловероятно, если они уже не гули, и весьма информированные при этом). Значительная часть гулей — солдаты-призывники, поставленные перед выбором: «служи и *возможно* погибни или умри здесь и сейчас». Гули становятся собственностью стаи и редко признают единственного хозяина, служа тому, кто кричит на них громче всех или самым последним. Мало кому по-настоящему нравится столь унизительные отношения. Впрочем, большинство гулей живёт недолго, страдая от извращённых прихотей хозяев или отдавая жизнь, чтобы развеять скуку домитора.

По иронии судьбы, гули-животные обычно получают лучший уход, чем люди. Не то чтобы животные получали какие-то поблажки; напротив, хозяева часто чудовищно изменяют их тело, не дают нормальной пищи и посылают на бой с врагами, а также пинают в плохом настроении. Тем не менее, большинству шабашитов хватает ума понять, что животные целиком преданы хозяину, и поэтому они обращаются с ними как с новобранцами или домашними любимцами.

Шабаш не одобряет создание гулей, но считает это необходимым злом. Обычно стае «разрешается» иметь одного-двух гулей. Ей не будут выдвигать формальных обвинений, если она решит создать больше, но другие стаи могут увидеть в этом слабину или зависимость и проявлять по отношению к ним враждебность. По большей части, стая держит одного-двух гулей несколько месяцев или лет, а затем заменяет их. Разумеется, что при замене мало кто выживает.

Семейные узы: Ревенанты Цимисхов

Бесчисленные столетия Цимисхи практиковались в ремесле селекции на самых доверенных (или, во всяком случае, самых полезных) своих слугах. В раннем средневековье несколько старейшин клана начали долгосрочный эксперимент, направленный на изучение эффектов регулярного вливания vitae в кровь нескольких восточноевропейских аристократических семейств. Конечным результатом, полученным через несколько поколений, было создание ревенантов: чрезвычайно долгоживущих людей с наследственной склонностью к определённым вампирским Дисциплинам, которые они могли развивать подобно Сородичам. Организм ревенантов производит более слабую версию вампирской крови, делая из них нечто вроде самоподдерживающихся гулей. Между тем, консервативные Изверги высказывают мнение, что для создания ревенантов недостаточно одной только крови вампиров. Они приписывают часть эффекта природной магии Восточной Европы.

Тысячу лет назад Цимисхам служило более дюжины разных семей ревенантов. Однако часть из них была уничтожена в ходе Инквизиции и Восстания анархов, а две (Наровы и Рутвенски[3]) вошли в состав выживших семей путём смешанных браков. Ходят слухи, что ещё две семьи (Дучески и Рустовичи) предали Цимисхов и ушли к новым хозяевам — весьма опасное решение, вызывающее в Извергах жажду долгой и изощрённой мести. Другие слухи утверждают, что Ассамиты, Сетиты, Джованни или Тремеры пошли по стопам Извергов и вырастили собственные семьи слуг-ревенантов.

Четыре семейства ревенантов Шабаша, дожившие до нынешних ночей, по любым «нормальным» стандартам являются жалкими и неприятными. Инцест, педофилия, каннибализм, скотоложство, наркомания, маргинальные политические течения — одни из самых банальных увлечений ревенантов. Хозяева любят их за такое поведение и взирают на эти порочные шалости с извращённым ликованием. Ревенанты нередко следуют шабашитским Путям просветления, вместо человеческого морального кодекса; более того,

многие старые ревенанты принимают Путь более полно, чем Каиниты сравнимого возраста. Они воспитываются в семействе, в котором к главенствующей морали относятся пренебрежительно, а «обычных» людей считают низшей расой. Как правило, ревенантом намного проще сойти за людей, чем вампирам с низкой Человечностью, просто в силу того, что у них есть преимущество в виде пульса и привычка дышать. Однако не ожидайте от них высшего балла по университетскому курсу этики, если они не учились этому специально.

Ревенанты во всём похожи на гулей за следующими исключениями:.

Каждую ночь ревенант производит один пункт vitae. Это не настоящая кровь Каинитов, и она не может использоваться для создания гулей, уз крови или Становления. Максимальный запас крови ревенанта равен 10 плюс один пункт за каждые сто лет его жизни.

В дополнение к семейным Дисциплинам ревенант наследует семейные недостатки, подобно тому, как вампир получает клановую слабость.

Более детальную информацию по современным ревенантам можно найти в книге «Гули: Пагубное пристрастие». Игроки и Рассказчики, которые ищут данные по ревенантам прошлого, могут проконсультироваться с «Libellus Sanguinis I: Хозяева земли».

Братовичи

Наиболее дикие из четырёх семей, Братовичи обычно сидят в своих уединённых загородных поместьях, выводя адских гончих и других злобных животных. Они показываются только чтобы охотиться на Люпинов и других ночных тварей, похищать невест и женихов или служить следопытами в кочевых стаях. Из всех ревенантов Братовичи, как правило, меньше всего похожи на людей. Они наслаждаются своей извращённостью и дикостью. Большинство шабашитов без крайней нужды не суётся в поместья Братовичей. Они делают так не потому что боятся — Братовичи равняются на шабашитов как на своего рода «старых гадких дядюшек» — а потому, что испытывают отвращение. Скрестите стереотипное семейство, живущее в глуши, с Цимисхами и обильно сдобрите неандертальским мышлением в духе «охотиться-убивать-спариваться» — и вы вполне представите Братовичей. Семья обитает главным образом в северо-американской глубинке, хотя в Южной Америке тоже существует несколько сторожевых постов. Фамильное поместье, расположенное в Польше, всё ещё считается респектабельным имением.

Члены этой семьи не следуют Человечности, так как она слишком чуждая для них. Любопытно, что многочисленные Пути просветления Шабаша довольно равномерно распределены по семье, а горстка претендующих на учёность Братовичей сохраняет несколько старинных моральных кодексов, о которых забыло даже большинство вампиров.

Дисциплины: Анимализм, Могущество, Изменчивость.

Слабости: Братовичей легко разозлить: некоторые могут посчитать их психами. Броски на сопротивление безумию получают + 2 к сложности, и ревенанты не слишком хорошо взаимодействуют с обычными смертными.

Гримальди

Когда-то Гримальди были торговцами родом из итальянских городов-государств 12-го столетия. Они до сих пор наслаждаются выгодным положением посредников между Шабашем и обществом смертных. Гримальди, вероятно, самые «нормальные» из четырёх семейств, хотя некоторые оспаривают это: колоссальное богатство выделяет их не хуже, чем вампирская кровь. Обычно Гримальди подготавливают для руководящих позиций, нередко

член этой семьи играет в родном городе роль крупного политика или главы корпорации. С самого рождения Гримальди наслаждаются всей роскошью, которую можно взять от жизни, начиная с частных лицеев и репетиторов и упаднических отпусков на самых эксклюзивных курортах до самых *удивительных* игрушек….

Кроме продвижения политических замыслов своих хозяев, у Гримальди есть дополнительные личные цели, которые держатся в тайне ото всех, кроме лидеров семьи. Старейшины Гримальди считают, что дальнейшее выживание семьи зависит от полезности Шабашу. Гибель будет быстрой и окончательной, если Цимисхи когда-нибудь лишат их своего покровительства. Поэтому семейство готовит запасной план по переходу к камарильским Вентру или к Джованни в случае, если Шабаш сочтёт, что они больше не приносят пользы. Излишне говорить, что эта информация обеспечит полное уничтожение семьи, если когда-нибудь выплывет наружу. Поэтому привилегированная горстка знающих об этих предательских замыслах держится от своих номинальных хозяев как можно дальше.

Большинство Гримальди следуют Пути соглашения чести или Пути власти и внутреннего голоса. Некоторые, впрочем, идут по Пути Каина (со скидкой на то, что они не могут совершить диаблери). Всё больше молодых Гримальди отказываются от замшелых моральных кодексов предков и остаются с Человечностью, что изрядно огорчает немногих следящих за ними Цимисхов.

Дисциплины: Стремительность, Доминирование, Стойкость.

Слабости: Все Гримальди постпубертатного возраста связаны узами крови с епископами или более старшими членами Шабаша. Это задумывалось в качестве меры предосторожности, обеспечивающей, что семья не предаст секту в связи с активным вмешательством в дела смертных. Однако в нынешние ночи это не более чем формальный ритуал посвящения и знак зрелости. Большая часть шабашитов редко призывает своих рабов. Те неудачливые Гримальди, чьи господа регулярно подавляют их волю, скорее всего будут записаны в «допустимые потери», если и когда семья решит изменить свою преданность.

Обертус

Обертус — уединённые исследователи, поддерживающие существование, избегая внимания Шабаша и снабжая своих патронов Цимисхов постоянным потоком информации. Семья Обертус произошла из библиотекарей и клириков, служивших византийским аристократам-Цимисхам. Сначала семья переселилась на родные земли клана в Восточной Европе, а затем, в ходе первой волны шабашитской колонизации, в Новый Свет. И до сих пор они сильны в штатах Новой Англии и восточных провинциях Канады. Лучше всего семью Обертус характеризует слово «хтонические», согласно их уединённому характеру и жизни в небольших городках, а также из-за непрекращающегося поиска знаний, которые могут быть особо и не нужны. Исследования Обертус направлены на паранормальное: «упырей и призраков, длинноногих бестий и тварей, налетающих по ночам[4]», среди всего прочего.

Как и у Гримальди, у Обертус есть тайная цель, которая может привести к уничтожению семьи, если Шабаш узнает о ней. Старейшины Обертус верят, что ревенанты — следующий этап человеческой эволюции: *Homo obertus* суждено заменить *Homo sapiens* точно так же, как современные люди истребили неандертальцев. С этой целью семейство проводит эксперименты с пермутациями в ходе процессов Становления и создания гуля, используя vitae нескольких захваченных «Сородичей» Камарильи и старейшины Цимисхов, который был достаточно глуп, чтобы добровольно впасть в торпор в рыбацкой деревушке рядом с Бостоном, которую контролируют Обертус. Определённых результатов пока нет, но Обертус верят, что они близки к секрету вечного существования в качестве «гуля» без источника vitae.

Большинство Обертус предпочитают следовать Пути смерти и души, Пути гармонии или Пути соглашения чести. Недавно некоторые стали изучать Путь метаморфоз с намерением приспособить его к «новому человечеству».

Дисциплины: Прорицание, Затемнение, Изменчивость.

Слабости: Обертус отбирались для интеллектуальной работы иногда ценой стабильности и поэтому подвержены мономании и похожим расстройствам психики. Подавляющее большинство ревенантов семьи Обертус страдают от обсессивно-компульсивного психоза (см **Вампиры: Маскарад**, стр. 222). По выбору Рассказчика, отдельный член семьи может страдать от другого связанного с интеллектом психоза — но какой-либо психоз проявляют все Обертус.

Зантоза

Причина, по которой Зантоза ещё существуют, не ясна. Если спросить среднестатистического шабашита (с условием, что он вообще знает о ревенантах) об этой семье, он ответит бессмысленным взглядом. Похоже, что семейство Зантоза больше не приносит пользы, а существует только для продолжения декадентского и развращающего образа жизни его членов да развлечения *антитрибу* Тореадоров, Змей света и Цимисхов. Некогда Зантоза были сливками восточноевропейского общества, но теперь они закоснели и замкнулись, отказавшись от долговременных политических манипуляций в пользу кратковременного удовольствия. Сегодня основными целями семьи является мелкое хулиганство, порок, торговля на чёрном рынке и расширение границ удовольствия, боли и остальных чувств. Более того, единственной очевидной причиной, по которой Чёрная рука ещё не вырезала семью Зантоза, заключается в том, что это не будет стоить усилий, потраченных на очистку их пентхаузов, ночных клубов и киностудий.

Недавно внутренняя чистка обрушилась на особняк семьи Зантоза в Нью-Йорке. Не менее двух десятков членов семьи с безупречной до этого репутацией (насколько репутация Зантоза может быть безупречной) было предано смерти, что застало старейшин дома врасплох и сильно испугало их. Расследование, проведённое Шабашем, было очевидно поверхностным (похоже превалировала позиция «пускай они поубивают друг друга») и заключило, что уничтоженную группу уличили в использовании чёрного чародейства. Весьма примечательно, что это заключение не подтвердилось расследованием Инквизиции. Правда, известная только высшему эшелону Зантоза, куда более жутка Последние несколько столетий семья Зантоза охраняла торпорное тело, предположительно принадлежащее очень старому Цимисху. В одну из ночей середины 97-го года склеп, в котором находилось тело, внезапно был найден пустым без каких-либо улик. Исчезновение до сих пор не получило объяснения.

Большинство Зантоза с энтузиазмом, граничащим с фанатизмом, изучают Путь Катари. Ряд наблюдателей считает, что семейству больше подходит служение *антитрибу* Тореадоров, а не Цимисхам. Некоторые Зантоза посвятили себя следованию Пути смерти и души, а одна уединённая группа, близкая к Братовичам, придерживается Пути смерти и души {очевидно, опечатка}. Незатихающие слухи гласят, что в среде семьи есть тайное общество Нодистов, но ни один Зантоза открыто не признал, что следует Пути Каина.

Дисциплины: Прорицание, Присутствие, Изменчивость.

Слабости: Зантоза не могут устоять перед искушением — любым искушением. В соответствии с этим, всякий раз, когда Зантоза испытывает некоторое удовольствие, он должен сделать бросок Силы воли (сложность определяется Рассказчиком в зависимости от характера удовольствия). Неудача означает, что теперь он одержим или пристрастился к

этому ощущению (которое может варьироваться от изготовления новых наркотиков и определённых сексуальных позиций до наслаждения дорогостоящим вином и актом кормления) и пойдёт на всё, лишь бы вновь испытать это ощущение. Помимо прочего Зантоза не могут тратить Силу воли на сопротивление сверхъестественным силам, которые искушают их новым источником удовольствия. Немало Зантоза нашли преждевременный конец от рук и других конечностей Каинитов, фей и неизвестных существ.

Представленные ниже три типа гулей наиболее распространены в убежищах шабашитов **Гули: Пагубное пристрастие** может предложить более широкий выбор гулей, которые могут служить Шабашу, а также может полнее раскрыть отношение к ним секты.

Прочие гули

Адская гончая

Адская гончая — это искажённая собака. С помощью Изменчивости Цимисхи чудовищно изменяют несчастное животное, делая его внешность ещё ужаснее. Цимисхи предпочитают больших собак, мастиффов, ротвейлеров и волкодавов, но подойдёт любая порода.

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Отсутствуют.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 3, Эмпатия 1, Запугивание 4, Скрытность 2.

Дисциплины: Могущество 2.

Сила воли: 6.

Запас крови: 4.

Атака: Укус / 5 кубиков, Когти / 3 кубика.

Уровни здоровья: ОК, ОК, -1, -1, -2, -2, -5, Обездвижен.

Холоп

Немногие гули человеческого рода служат Шабашу хоть сколько-нибудь долго. Те, кому это удаётся, обычно защищают общее убежища стаи или удовлетворяют его потребности. Таких гулей зачастую уродуют с помощью Изменчивости, чтобы привязать к хозяевам, ибо общество смертных отвергает уродцев. Обычно холопы могут жить в своё удовольствие, если искренне служат хозяевам. Но, в конце-концов, это всего-лишь людишки. Поэтому их нередко настигает ужасная кончина, если не в бою, то от рук жестоких надсмотрщиков.

Вот пример гуля-охранника, изменённого с помощью Изменчивости. Большинство подобных гулей выглядит… уникально.

Физические: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5.

Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 1, Внешность 0.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 2, Допрос 1, Драка 4, Уклонение 2, Запугивание 2.

Навыки: Знание животных 1, Стрельба 3, Фехтование 2, Скрытность 3.

Познания: Компьютер 1, Расследование 2, Оккультизм 2.

Дисциплины: Стойкость 1, Могущество 2.

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 2, Смелость 5.

Человечность: 3.

Сила воли: 4.

Атака: Выращенные Изменчивостью шпоры / 6 кубиков.

Маска

Несмотря на отвращение к миру смертных, большинство шабашитов так или иначе взаимодействуют с ним. Понятно, что ночной образ жизни затрудняет общение с людьми. Поэтому некоторые Каиниты пользуются гулями, чтобы они говорили и действовали от их лица. Жизнь этих гулей обычно неясна и полна страхом: они постоянно оглядываются на чудовищных хозяев или страдают от гнева других вампиров Паранойя нередко укореняется даже в тех, кого не касается кнут господина, так как они медленно погружаются в мир интриг и кровавого предательства.

Вот пример гуля-«глашатая», слуги, чьи обязанности выше насилия и охраны убежища.

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 2, Эмпатия 2, Хитрость 1.

Навыки: Вождение 2, Этикет 2, Стрельба 1, Скрытность 1.

Познания: Компьютер 1, Расследование 2, Политика 1.

Дисциплины: Доминирование 1, Стойкость 1.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 3, Смелость 3.

Человечность: 6.

Сила воли: 4.

Новые манёвры

Новый манёвр ближнего боя

Потрошение бензопилой:

Этот невероятный манёвр почти всегда убивает жертву или, как минимум, оставляет её покалеченной.

Сперва атакующий должен «насадить» жертву на бензопилу (однако манёвр можно выполнить с любым колюще-режущим оружием, вроде меча или кинжала), получив не менее трёх успехов на броске попадания. При этом жертва получает урон как обычно. Затем жертва либо делает успешный бросок Ловкости (сложность 6), либо «застревает» на лезвии. На следующий ход атакующий проталкивает пилу прямо сквозь жертву, разбрызгивая повсюду кровь и нанося чудовищные повреждения. Раз бензопила засела в теле противника, для определения, «попал» ли нападающий, броска не требуется. Столь нечеловеческая жестокость требует броска Совести (по сложности 6) от всех обладающих Человечностью 3 и выше (следующие некоторым Путям могут не испытывать подобных колебаний).

Способность: Ловкость + Фехтование.

Сложность: Нет.

Точность: Нет.

Урон: От оружия + 2.

Новые манёвры дальнего боя

Стрельба «по-голливудски»:

Некоторые начинающие стрелки настойчиво держат оружие горизонтально, подражая гангстерам из кинофильмов Может это и выглядит круто, но ставит крест на точности и часто заклинивает пистолет, потому что гильза попадает между затвором и стволом («перекос гильзы»[5]) Будьте уверены, что ничего хорошего из такой стрельбы не получится. Впрочем, некоторым зрителям это кажется «стильным». Подобный манёвр подходит тем, у кого нет навыка Стрельбы и кто пересмотрел кино, а также бандитам, которые учатся стрелять на улицах, а не на стрельбище.

Если нападающий проваливает бросок Стрельбы, используя автоматическое оружие, оно не только заклинивает, но и вырывается из руки (пистолет буквально цепляется за гильзу и следует за ней). Это приводит к штрафу +1 ко всем броскам на следующем ходу (и к другим действиям, предпринимаемым в данный ход). Провал при стрельбе из револьвера не вызывает необычных штрафов — барабан может взорваться или не провернуться, как и при обычном провале.

Способность: Ловкость + Стрельба.

Сложность: +1.

Точность: -1.

Урон: От оружия.

Струя:

Вместо снаряда огнемёты выпускают струю пламени. В отличие от брандспойта, который покрывает целую область, оружие испускает устойчивый поток огня. Струя действует, как если бы вы стреляли очередью, добавляя 10 кубиков к обычному броску на попадание. При этом за каждый, после первого, метр местности, который она покрывает, добавляется +1 к сложности.

Успехи разделяются, как и при стрельбе очередью, и не добавляются к урону Каждый успех автоматически наносит одно повреждение от огня, которое можно поглотить по правилам из **Вампиры: Маскарад**, стр. 227.

Броски на уклонение от струи огня получают +1 к сложности.

Способность: Ловкость + Стрельба.

Сложность: 5.

Точность: +10.

Урон: Особый.

Оружие

Известно, что когда дело доходит до насилия, Шабаш пользуется нетрадиционным оружием (принимая во внимание фанатизм его членов и нечеловеческую жестокость птенцов). Поджаривая камарильского Князя из огнемёта или выпуская «розочкой» кишки дерзкому байкеру, шабашит не боится ранить себя, если противник пострадает сильнее.

Огнестрельное оружие

Характеристики огнестрельного оружия

Калибр: Диаметр пули, которую выпускает рассматриваемое оружие. Калибр измеряется либо в долях дюйма, либо в миллиметрах (например, 9мм). Впрочем, ничто из представленного оружия не имеет точного калибра: эта характеристика приведена только для полноты картины.

Урон: Базовое количество кубиков, которые бросают на повреждение после успешного попадания. Огнестрельное оружие наносит смертным летальные повреждения. Вампирам оно наносит всего лишь поверхностные, если пуля не попадает в голову (что добавляет 2 к сложности попадания и один кубик к броску на повреждение, согласно **Вампир: Маскарад**, стр. 209); в таком случае урон считается летальным.

Дальность: Это прицельная дальность в ярдах. Оружие может стрелять вдвое дальше, но это будет считаться дальней атакой (сложность 8).

Скорострельность: Максимальный темп стрельбы оружия, или количество выстрелов за ход боя.

Магазин: Число патронов в оружии.

Размер: КА = Можно носить в кармане; К = можно спрятать под курткой; П = Можно спрятать под плащом; Н = Невозможно спрятать.

Самопал:

Кустарные самопалы представляют собой наспех собранные устройства для стрельбы приблизительно в направлении врага. Какой-либо точности добиться столь примитивными методами невозможно. Однако низкая стоимость и доступность (его можно собрать из автомобильных запчастей, украденных со стоянки) делает самопал неплохим решением в случае острой нужды.

Калибр: Как такового нет: зависит от используемых патронов.

Урон: 3 (некоторые модели без патронника могут нанести лишь 2 кубика урона).

Дальность: 5—15.

Скорострельность: 1.

Магазин: 1.

Размер: КА, но если его найдёт коп, у вас серьёзные неприятности.

Огнемёт:

Вампир, таскающий на спине канистру со взрывоопасной жидкостью, вряд ли проживёт долго. Но некоторые шабашиты настолько неистовы (или безумны), что готовы рискнуть, лишь бы поразить побольше врагов. Огнемёт «выстреливает» в цель струёй горючей жидкости под давлением, которая воспламеняется на выходе. Само собой разумеется, что достать его крайне сложно и это совершенно незаконно. **Примечание:** Если пуля попадёт в канистру, Рассказчик должен сделать бросок. Если выпадет 7 или меньше, канистра взрывается, нанося 12 кубиков усиливающихся повреждений огнемётчику и всем попавшим в огонь (за каждый ярд от эпицентра урон уменьшается на 2 кубика). Прицельный выстрел в канистру увеличивает сложность на 3.

Калибр: Нет.

Урон: В зависимости от того, насколько тело охвачено пламенем См. **Вампир: Маскарад**, стр. 227.

Дальность: 3—10.

Скорострельность: Нет.

Магазин: 20 выстрелов.

Размер: Н (снаряжение весит от 30 до 60 фунтов).

Холодное оружие

Характеристики холодного оружия

Урон: Базовое количество кубиков, которые бросают на повреждение после успешного попадания. В случае холодного оружия оно определяется Силой персонажа (и Могуществом,

если оно есть) и дополнительными кубиками в зависимости от размеров, массы и формы рассматриваемого оружия.

Размер: Одежда, под которой можно спрятать оружие КА = в кармане, К = под курткой, П = под плащом и Н = оружие слишком велико, чтобы носить его скрытно.

Минимальная Сила: Минимальная Сила (к которой прибавляется Могущество), необходимая для использования оружия в бою.

Тупое оружие

Бутылка:

Бутылку можно найти повсюду и у неё подходящий размер, чтобы сделать импровизированную дубинку. Если бутылку разбить, она станет режущим оружием и будет наносить летальные повреждения. Разбить бутылку так, чтобы она стала режущим оружием, а не горстью осколков, непросто; и это остаётся на усмотрение Рассказчика.

Урон: Сила.

Размер: К.

Минимальная Сила: 1.

Кувалда:

Имеется в виду строительная кувалда, с помощью которой разбивают бетон и кирпичную кладку. Даже в руках среднестатистического человека или вампира кувалда способна размозжить голову как спелую дыню. Прогуливаться с такой штучкой — хороший способ провести часок-другой на заднем сиденье полицейской машины, а то и посидеть в окружной тюрьме в придачу.

Урон: Сила + 3.

Размер: П.

Минимальная Сила: 3.

Режущее оружие

Если не сказано обратного, режущее оружие наносит летальные повреждения.

Доска с гвоздём:

Типичное оружие отморозков. Оно дешёвое, пугающее и смертельно эффективное. Полиция будет смотреть с неприязнью на вооружённых таким явно деструктивным инструментом. Урон от доски можно поглощать, как будто это тупое оружие, но полученные повреждения считаются летальными (и не делятся на два для вампиров).

Урон: Сила + 2.

Размер: П.

Минимальная Сила: 2.

Бензопила:

Ленточная пила с бензиновым или электродвигателем, которую используют, чтобы валить лес. Она становится безжалостным оружием, так как проходит сквозь плоть, как горячий нож сквозь масло. Бензопила — довольно неудобное оружие, и попытки использовать её в таком качестве получают + 1 к сложности.

Урон: Сила + 4.

Размер: Н.

Минимальная Сила: 2.

Мясницкий нож:

Тяжёлый и прямоугольный, мясницкий нож на удивление быстр. Его используют, когда нужно разделать курицу или нарезать овощи кубиками. Похожим образом он будет действовать и на человека.

Урон: Сила + 1.

Размер: К.

Минимальная Сила: 1.

Мачете:

Мачете — это тяжёлый, широкий, похожий на меч нож, которым прорубают дорогу сквозь джунгли. Оно становится жестоким и устрашающим, когда используется в качестве оружия. Большинство стай Мексики предпочитают именно его.

Урон: Сила + 2.

Размер: П.

Минимальная Сила: 1.

Крюк для мяса:

Крюки используются на скотобойнях и мясокомбинатах, чтобы тащить или подвешивать туши животных. Хотя его эффективность в качестве оружия под вопросом — крюк застревает в жертве — он без сомнения наносит ужасающие колотые раны. Вдобавок его жуткий вид может произвести впечатление на потенциального противника.

Урон: Сила + 1.

Размер: К.

Минимальная Сила: 1.

Опасная бритва:

Бритва не наносит большого урона, так как её острое лезвие едва ли способно сильно поранить. Тем не менее, аккуратные надрезы, которые она оставляет, могут перерезать важные кровеносные сосуды или вскрыть кожу, чтобы затем содрать её руками.

Урон: Сила ? 1.

Размер: КА.

Минимальная Сила: 1 .

---

[1] — Если кто думает, что я буду унижаться, молить о пощаде, то глубоко заблуждается Они — мусор, отбросы, криминальный сброд. Они не такие, как мы. Страха в нас нет А они — слабаки — Ирвин Уэлш, Дерьмо (пер СН Самуйлов) [Наверх].

[2] — В оригинале “the thousand-yard-stare” — фраза, применяющаяся для описания безвольного расфокусированного взгляда уставших от войны солдат [Наверх].

[3] — Сравните с лордом Рутвеном из «Вампира» Полидори [Наверх].

[4] — Часть детской средневековой молитвы: “From ghoulies, ghosties, long-leggity beasties, and things that go bump in the night Good Lord deliver us!” [Наверх].

[5] — На американском жаргоне это называется “stovepipe” (буквально «дымоход») [Наверх].